2 x większe DVD

PEŁNE WERSJE
1. CIVILIZATION III
2. JAGGED ALLIANCE 2 WILDFIRE
3. BUS DRIVER

EXTRA! PLAKAT

8 WERSJI DEMO!
NEED FOR SPEED: SHIFT
FIFA 10
PRO EVOLUTION SOCCER 2010
MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM
KLOPSIKI I INNE ZJAWISKA POGODOWE
GEARGRINDER • EMPIRES OF STEEL
STUNTMANIA!PRO V3.1.6

NUMER 11/2009 • LISTOPAD

PLAY

www.playpc.pl

ISSN 1640-2324 NR INDEKSU 357 685

NAJTAŃSZE PISMO NA RYNKU
9,99 ZŁOTYCH W TYM 7% VAT

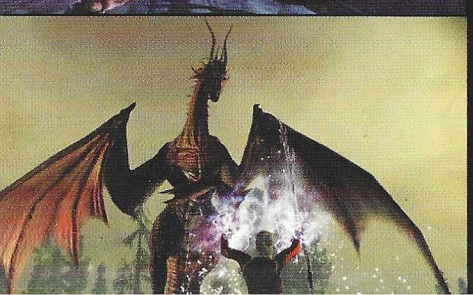
już grane
ASSASSIN'S CREED II
BORDERLANDS
TROPICO 3

reportaże
CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
NAPOLEON: TOTAL WAR

testy
OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING
FIFA 10
RISEN

GRALIŚMY PIERWSI NA ŚWIECIE
GRAND THEFT AUTO W TROPIKACH

JUST CAUSE 2



DRAGON AGE™

POCZĄTEK

18
www.pegi.info

PC DVD ROM

PlayStation Network

PLAYSTATION 3

XBOX 360

© 2009 Electronic Arts Inc. EA i logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonyc
w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. „PlayStation" i „" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Son

NAJLEPSZA FANTASTYKA W POLSCE
SCIENCE FICTION
FANTASY I HORROR
patron medialny

fabryka słów
partner wydania

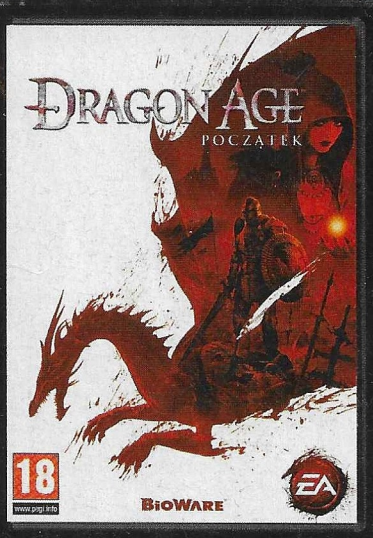
CO MNIE NIE ZABIJE,
DA MI SIŁĘ ABY WYPEŁNIĆ PRZEZNACZENIE.

TEJ JESIENI WYBIERZ SWÓJ POCZĄTEK I PRZEŻYJ
NAJWSPANIALSZĄ PRZYGODĘ W HISTORII GIER RPG

W czasach wszechogarniającej ciemności, los ludzkości spoczywa w rękach
wybrańca. Zostań Szarym Strażnikiem i wybierz swoją przeszłość, wybierz
odpowiednich sojuszników, a jedynym wyborem dla twoich wrogów będzie śmierć.
Gra w sprzedaży w listopadzie 2009.

www.bioworld.ea.pl

www.dragonage.pl



POLSKA WERSJA
PL
DUBBING

NAJWIĘKSZA POLONIZACJA
W DZIEJACH POLSKICH GIER.
Gra w pełnej, polskiej wersji językowej
na PC DVD, PlayStation®3 i Xbox 360™

GRA TWÓRCÓW BALDUR'S GATE™
BIOWARE™

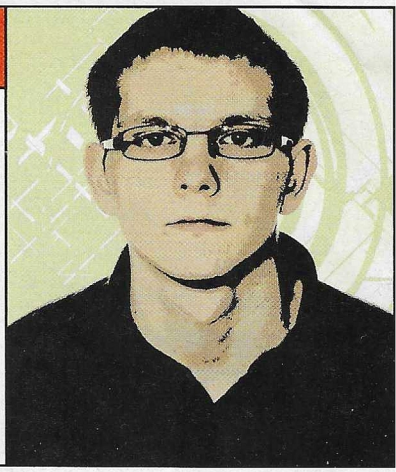
lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare, logo BioWare, Dragon Age i logo Dragon Age są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi EA International (Studio and Publishing) Ltd.
omputer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 i loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

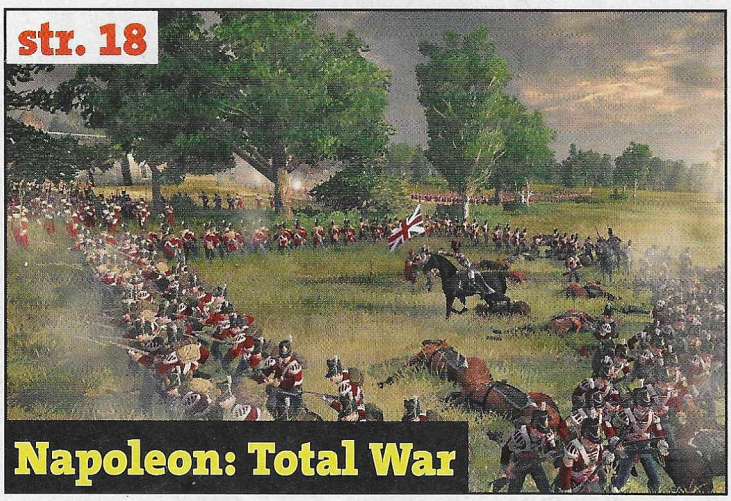
menu

NA POCZĄTEK

COŚ NAPRAWDĘ EKSTRA

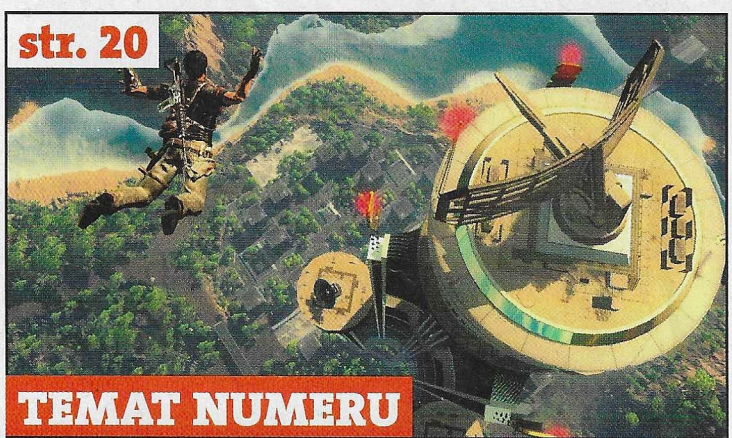
Pierwsi na świecie graliśmy w Just Cause 2. Jako pierwsze polskie pecetowe pismo zamieszczamy relację z grania w Assassin's Creed II. Mamy recenzje naprawdę ważnych gier i po raz pierwszy w historii PLAYA przyznaliśmy dwie dziesiątki w jednym numerze. Bardzo się z tego wszystkiego cieszę, ale i tak nie mogę przestać myśleć o czymś naprawdę wyjątkowym, co dla Was szykujemy. Korci mnie, żeby zdradzić tajemnicę, ale gryzę się w... no, palce, żeby tego nie napisać. Powiem tylko, że będzie to spełnienie bardzo wielu Waszych próśb. Przekonacie się już... nie, nie za miesiąc. Za dwa tygodnie. Obiecuję, że warto poczekać. **quentin**





str. 18

Napoleon: Total War



str. 20

TEMAT NUMERU

Just Cause 2

Pierwsi na świecie graliśmy w specjalną wersję gry o latynoskim superagencie, która nie pozostawia wątpliwości, że nie ma większego twardziela niż Rico. W 2010 roku na wyspie Panau zacznie się rozróba na niespotykaną skalę!

NEWSY

Carrier Command: Gaea Mission. 7
Dead Rising 2 10
DeathSpank. 8
NecroVision: Lost Company 8
Shank 7
Splinter Cell: Conviction 6
Subiektywnie 6
The Saboteur 9
The Secret World 10
The Settlers 7: Droga do Królestwa. . . 9
Warhammer 40,000 Dawn of War II – Chaos Rising 7
Wiedźmin 2: Assassins of Kings 6
Wieści ze świata 6

TRENDY

Adaptować każdy może: Gry o filmach, filmy o grach. 12

REPORTAŻE

Arcania: A Gothic Tale. 15
Call of Duty: Modern Warfare 2 16
Napoleon: Total War 18
Torchlight 14

JUŻ GRANE

Assassin Creed II. 26
Borderlands 34
Just Cause 2 20
Lost Planet 2. 33
Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes. 28
Tropico 3. 24

TEST

Batman: Arkham Asylum 40
Darkest of Days 45
FIFA 10 42
Heroes over Europe 44
Operation Flashpoint: Dragon Rising 36
Risen 38
Section 8. 46
Watchmen: The End is Nigh Episode 2 47

KONSOLE

The Beatles: Rock Band 49
Uncharted 2: Among Thieves 48

TECHNIKA

Nowości sprzętowe 50

LISTY

Oda do Zooltara i gorzkie żale o FIFIE: listopad miesiącem listów. 52

NA DVD

Pełne wersje na naszej płycie DVD . . . 54

KOMIKS

Alek Projekt: przenikanie przez ściany. 56

EXTRA

Playlista. 58
W tym miesiącu 58
5 kultowych klasyków na IPhone'a. . . 58

PLAY

od 2000 roku

ADRES REDAKCJI:
ul. Domaniewska 52, Trinity Park I, 02-672 Warszawa
KONTAKT Z CZYTELNIKAMI: 0 22 232 00 78 w godz. 10-17, play@axelspringer.pl, pomoc.techniczna@playpc.pl
DYREKTOR WYDAWNICZY:
Aleksy Uchański
REDAKTOR NACZELNY:
Jakub Kowalski
ZESPÓŁ: Michał J. Adamczak, Rafał Belke, Wiktor Cegła, Karol Kalinowski (rysunki), Bartłomiej Kossakowski (redaktor), Michał Mackiewicz (grafik) Dariusz Michalski, Krzysztof Ogrodnik, Mateusz Ożyński, , Wojciech Setlak (sekr. red.), Barnaba Siegel, Marta Stanisławczyk (grafik), Michał Śledziński (rysunki), Tadeusz Zieliński

axel springer

od 1994 roku

WYDAWCA:
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy

www.axelspringer.pl
asp@axelspringer.pl

ADRES:
02-672 Warszawa
ul. Domaniewska 52
Recepcja tel. 0 22 232 00 00
0 22 232 00 01

PREZES ZARZĄDU: Florian Fels
PREZES HONOROWY: Wiesław Podkański
DYREKTOR ZARZĄDZAJĄCY DS. CZASOPISM: Małgorzata Barankiewicz
DYREKTOR FINANSOWY:
Edyta Sadowska
DYREKTOR BIURA ZARZĄDU:
Michał Fijoł
BIURO REKLAMY MAGAZYNÓW:
Sekretariat tel. 0 22 232 01 49
fax 0 22 232 55 07
Mariusz Wąsiński (dyrektor)
Paweł Stano (Head Group Manager)
tel. 0 22 232 01 20, tel. kom. 0 500 240 318
Maciej Szwajkowski (Senior Sales Executive)
tel. 0 22 232 01 31, tel. kom. 0 508 000 428
Agnieszka Stańczuk (Sales Executive)
tel. 0 22 232 01 32, tel. kom. 0 508 000 368
Katarzyna Gabryelczyk (Traffic)
tel. 0 22 232 01 51, tel. kom. 0 666 876 141
KOORDYNATOR DS. WYDAWNICZYCH:
Paweł Bulwan
PROMOCJA: Michał Bajerski tel. 22 232 00 55
Paulina Gordon tel. 0 22 232 00 58
play.promocja@axelspringer.pl
KSIĘGOWOŚĆ: Janusz Bąk (główny księgowy)
KOLPORTAŻ: Rafał Kamiński (dyrektor)
PRODUKCJA: Mariusz Gajda (dyrektor)
DRUK: RR Donnelley Europe – Kraków
PRENUMERATA I WYDANIA ARCHIWALNE:
tel. 0 22 761 32 14, infolinia 0 801 000 869
fax: 0 22 761 31 33
Pytania: kontakt.axel@infor.pl
Zamówienia: prenumerata.axel@infor.pl
Reklamacje: tel. 0 22 761 32 14
kontakt@infor.pl

Adres do korespondencji: INFOR PL S.A.
ul. Okólna 40, 05-270 Marki
PRENUMERATA ZAGRANICZNA: kiosk.redakcja.pl
SPRZEDAŻ INTERNETOWA WYDAŃ ARCHIWALNYCH, WYDAŃ SPECJALNYCH I PRENUMERATA:
kiosk.redakcja.pl
Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo redagowania nadesłanych tekstów, nie odpowiada za treść zamieszczonych reklam i ogłoszeń.

Zabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopisma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych po innej cenie jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

KONAMI

UEFA CHAMPIONS LEAGUE | UEFA EUROPA LEAGUE

Official Licensed Product

STWORZYLIŚMY GRĘ. TY UCZYNISZ JĄ WIELKĄ!

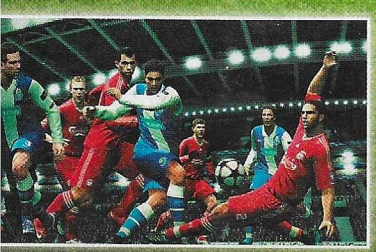
Hiszpania: Gonzalo Martinez Pérez

Francja: Smain Duadah

Wielka Brytania: Rikki Theodosi

Lionel Messi

Fernando Torres



Kontrola 360°! Nowy rewolucyjny system 360° da Ci pełną kontrolę.

My tworzymy grę, ale Gracze czynią ją wielką. Od pierwszej udanej parady bramkarskiej, aż po zwycięski gol w ostatniej minucie, w każdym momencie meczu i za każdym zagraniem stoją nasi Fani, którzy w swoją grę wkładają całe serce!

ZOBACZ JAK GRACZE STWORZYLI PES2010 NA PES2010.COM.

PC DVD ROM | Wii | XBOX 360 | XBOX LIVE | PLAYSTATION 3 | PlayStation 2 | PSP | PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

pegi.info

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. "adidas", the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and TUNiT are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE and Adidas Predator are trademarks of the adidas Group, used with permission. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PlayStation.", "PSP", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii is a trademark of Nintendo. "the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations." © & TM 2009 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2009 Konami Digital Entertainment. **UEFA Europa League not included in Wii, PSP and PS2 versions. *Standard text rate and data charges by your mobile network operator may apply. SMS service available in UK only.

rę polecają: HYPER onet.pl allegro highscore.pl

SUBIEKTYWNIE

tekst [rgb]

Wydana w Stanach kolekcja Fallout Trilogy sprzedała się świetnie. Zamiast Fallouta 3 miała bitewnego Tacticsa, bo zestaw złożył Interplay bez współpracy z Bethesdą, której sprzedał falloutową markę. Prawnicy Bethesdy wystosowali pozew o złamanie umowy licencyjnej, bo zgodnie z nią Interplay mógł sprzedawać stare Fallouty, ale okazując do akceptacji każdy projekt graficzny z nimi związany. Bethesda twierdzi, że tego nie dopełnił, ponadto jest spór o sieciową dystrybucję (Steam, GameTap, GOG) starych części i warunki licencji na produkcję Fallouta mmo. Miała ruszyć pełną parą i z budżetem 30 mln dolarów w kwietniu tego roku, ale jakoś ta para nie bucha od strony Interplaya.

Przeciwnicy Fallouta 3 grzmią, że to Bethesda zepsuła markę „Oblivionem z klamkami", a teraz robi świństwo Interplayowi. Mam odmienne zdanie. Nie wierzę w uruchomienie przez zadłużony Interplay falloutowej sieciówki wymagającej ogromnych nakładów kasy i pracy. Patrząc na warunki umowy licencyjnej, mam silne wrażenie, że Bethesda również w to nie wierzyła. Bardzo rozsądnie zabezpieczyła się przed wypuszczeniem przez Interplay biednego bylejczego (wstyd dla marki) bądź grzebaniem przy projekcie w nieskończoność. Podobnie jest z warunkami wznowień starych Falloutów: znów ochrona przed przegięciami bez zamykania furtki. To oczywiście ironia losu, że kolebka marki jest rozliczana przez Bethesdę, jednak Interplay zaakceptował takie zasady gry i jeśli je złamał, słusznie poniesie konsekwencje.

„Trylogia" Interplaya: Fallout, Fallout 2 i Fallout: Tactics

WIEDŹMIN 2: ASSASSINS OF KINGS

JUŻ DRUGI SIWY WŁOS NA SKRONI

Konsolowa wersja jedynki zatonęła wraz z wieloma pracownikami, ale zespół od pełnoprawnej kontynuacji ma się dobrze i zawiera ponad pięćdziesiątkę współtwórców pierwszego Wiedźmina. W filmie promocyjnym animacje i praca kamery są bardziej dynamiczne, widać nowszy od Aurory silnik. W autorskim rozwiązaniu Reda będzie normal mapping (ten od fajnych chropowatości i szczegółów twarzy) i dynamicznie pełzające cienie wraz ze zmianami pór doby. Dialogi i wybór odzywek Geralta zostaną wdrukowane w ładnie wyreżyserowane przerywniki przypominające dialogi z Mass Effecta. Przechodnie mają żywiej reagować na akcje bohatera, będą też zajęci czymś więcej niż stanie w wyznaczonym rewirze. Poprawi się choreografia walk, wachlarz wykończeń przeciwników i fizyka podczas obszarówek czy magicznych odepchnięć. Zabawa „wciśnij klawisz, gdy zapłonie ikona miecza" zostanie, ale dojdą quick time eventy, w czasie których będzie miejsce na maczopogawędki. CDP szuka zachodniego wydawcy. ■

Masz szczęście leszczu, że to tylko alfa. Ale do zobaczenia w becie i retailu!

PRODUCENT: CD Projekt Red **DATA WYDANIA:** nieznana
GATUNEK: swojska rpg

SPLINTER CELL: CONVICTION

UNPLUGGED W WASZYNGTONIE

Sam przesuwa się na początek przyszłego roku, na osłodę prezentując powrót klasycznych gadżetów w nowym wydaniu. Zerwanie się z uwięzi swojej agencji nie przeszkodzi mu w zdobyciu firmowych gogli, które teraz wysyłają wizualny odpowiednik impulsu sonarowego i mapują na biało wszystkich ludzi za ścianami. Można ich wtedy pozaznaczać na potrzeby funkcji automatycznego zastrzelenia przez Sama. Z systemem mark and execute współpracuje też przyklejana kamera – jak dawniej z dodatkowymi funkcjami zrobienia hałasu i eksplozji, ale podrzucana ręcznie przez Fishera (kiedyś była wystrzeliwana). Funkcji powracających granatów błyskowych nie trzeba wyjaśniać. Nowy kawałek gry zaprezentowany mediom to waszyngtoński epizod z drugiej połowy fabuły. Szukając zabójców córki i węsząc spisek w Third Echelonie, Fisher trafi na terrorystyczną grupę chcącą wyłączyć wszystko w stolicy impulsem elektromagnetycznym. Znów potwierdza się to, co pisał Cubituss w lipcowym PLAYU: przesłuchania będą bardzo ostre. Tym razem głowa wstającego z ziemi złoczyńcy zostaje posłana kopniakiem w stronę samochodowego zderzaka, a jego dłoń przebita na wylot nożem. Oby fabuła wystarczająco usprawiedliwiała takie traktowanie. Rozgrywkowo widać, że gra jeszcze mocniej niż poprzednio odchodzi od formuły skradanki, stając się wspomaganą zręcznościówką podobną do Batmana: Arkham Asylum. Chcąc się zdystansować od nietoperza, producent Conviction opowiada, że Splinter miesza akcję z działaniem za plecami, a Batman tylko je przeplata. Argument słaby, ale nowy Splinter i tak będzie mocny. ■

Trzeba przyznać, kolego, że miałeś nosa. I trzeba było go nie wytykać z wartowni

PRODUCENT: Ubisoft Montreal **DATA WYDANIA:** luty 2010
GATUNEK: już-nie-taka-skradanka

WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI Z

Wyrok w marcu
Gra na podstawie serialu Skazany na śmierć, Prison Break: The Conspiracy, została zapowiedziana na marzec przyszłego roku.

Kosmicznie spóźniona
Lekka strzelanina kosmiczna Star Trek: D-A-C wyjdzie na PC pod koniec listopada, pół roku po premierze na XBLA. Warp 0,5...

Smocza powieść
Na polski rynek powinna właśnie wchodzić książka Dragon Age: Utracony tron poprzedzająca fabularnie o 30 lat rolpleja DA: Początek. Można się z niej dowiedzieć, jak królestwo Ferelden (miejsce akcji gry) wydostało się spod okupacji kraju Orlais. Autorem powieści jest David Gaider, scenarzysta gry.

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II – CHAOS RISING

NATARCIE CZARNEGO LEGIONU

Bohaterami samodzielnego dodatku do futurystycznej strategii będą kosmiczni marines trafiający na swoje chaotyczne odpowiedniki – armię założoną przez elitarnych żołnierzy, którzy zdradzili Imperatora i oddali się kultowi demonicznych bóstw. Czarny Legion, z którym przyjdzie walczyć w dwudziestu misjach kampanii solo bądź co-op, to nie lada kozaki, więc i Krwawe Kruki będą na odpowiednim poziomie. Kto zachował save'a z podstawowej gry, zaimportuje sobie własnych marines. Ograniczenie levelu postaci skoczy do trzydziestki, a i nowe łupy będą odpowiednio atrakcyjne. Dobrzy żołnierze będą nawet mogli używać ekwipunku złych, ale to odbije się na ich charakterze, więc lepiej nie przesadzać. Marines działający po stronie Chaosu będą grywalni w trybach multiplayer, którym przybędzie nowych map i sprzętu dla wszystkich dotychczasowych stron. ■

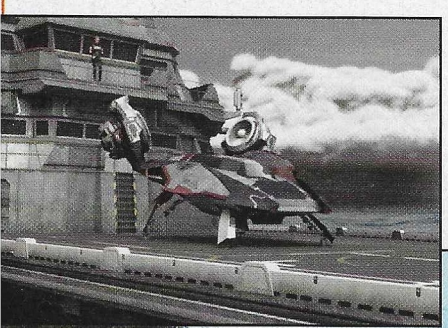
Order Płonącej Gwiazdy miał jedną wadę – cholernie przyciągał uwagę snajperów

PRODUCENT: Relic Entertainment **DATA WYDANIA:** koniec marca 2010
GATUNEK: krewka strategia

CARRIER COMMAND: GAEA MISSION

CZY JESTEŚ HARDKOREM?

Twórcy symulacji wojennej Armed Assault i strzelaniny Alpha Prime połączyli siły, aby wskrzesić głośną grę Carrier Command z 1988 roku, czasów, gdy grafika była wektorowa, a rozgrywka złożona i wymagająca. Tym razem wysoce zrobotyzowany lotniskowiec przyszłości będzie czekał na obsadzenie na ziemskiej kolonii w układzie Gaea. Ludzie zetrą się tam z... ludźmi, którzy po zniszczeniu Ziemi muszą przecież gdzieś walczyć. Futurystyczne myśliwce i amfibie zostaną wsparte bezzałogowymi dronami, a pociski rakietowe Cruise – działkami plazmowymi. Czesi zamierzają zaprzęgnąć to wszystko do firmowo drobiazgowej, zręcznościowo obsługiwanej symulacji pozostawiającej graczowi swobodę taktyczną. Na bardziej strategiczną skalę trzeba będzie dbać o własną logistykę i odcinać wroga od jego źródeł sprzętu lub zaopatrzenia. Nie będzie lekko... ■



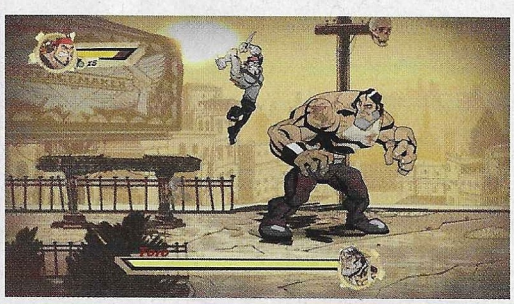
Sądząc po drzewach, pierwszą kolonię na planecie Gaea założyli Rosjanie

PRODUCENT: Bohemia Interactive Studio, Black Element Software
DATA WYDANIA: wiosna 2010 **GATUNEK:** symulacja z domieszką strategii

SHANK

RETRO ŻE HEJ!

Małe kanadyjskie studio w pięknym stylu wskrzesza ducha dwuwymiarowych platformówek akcji rodem ze starych automatów. Wiedzą o tym, że rysunkowa grafika i komiksowo naszkicowane postacie to duży, współczesny atut, ale fanom gatunku trzeba także pokazać płynność animacji i szybkie reakcje na sterowanie. Likwidując zbirów różnej maści i wielkości, bohater zaatakuje nożem, piłą mechaniczną, strzelbą i pistoletami, miękko przekładając ataki skokami i szarpaniem delikwentów za klapy. Tak jak być powinno. ■



PRODUCENT: Klei Entertainment **DATA WYDANIA:** 2010
GATUNEK: zręcznościówka 2D

Bohaterski rekord
Wspomaganej mikrotransakcjami sieciówce Battlefield Heroes stuknęły dwa miliony zarejestrowanych graczy. Podziękowaniem jest update Heroes of the Fall, a w nim nowa mapa dla lubiących pomykać kanałami i między budynkami, ulepszenia gunnera i nowe kategorie osiągnięć w rankingach.

Bojkot wentylowany
Valve wykonało rozsądną akcję wobec komitetu bojkotującego Left 4 Dead 2, zapraszając do siebie jego liderów. Mogli obejrzeć prace nad grą i pstryknąć sobie fotki z Gabe'em Newellem. Chłopakom zmiękły trochę serca, ale wciąż mają zastrzeżenia i nie kończą akcji.

DEATHSPANK
KRETYN Z MISJĄ

Ta niepoważna gra połączy w zabawnej formie przygodówkowe zagadki i historię, rolplejowe levelowanie i przebieranie bohatera w stalowe ciuszki, zręcznościowe walki z domieszką obszarówek oraz kreskówkową grafikę. Jej autorem jest Ron Gilbert, jeden z weteranów przygodówkowego działu LucasArts, współtwórca pierwszych części Monkey Island, a ostatnio Penny Arcade Adventures. Od 2004 roku chodził po wydawcach z projektem wesołej gry wyśmiewającej zdarte growe kalki i tanie developerskie chwyty. Branża chyba nie chciała się z siebie śmiać, bo przystań znalazł dopiero w Hothead Games.

Tytułowa postać to niezwykle bohaterski idiota gotów walczyć z potworami w diablopodobnym stylu i ratować wszystkich, nawet jeśli nie wymagają ratowania. W wolnych od bohaterzenia chwilach Deathspank ma szukać legendarnego artefaktu zwanego Artefaktem. Będzie dysponował drzemkowymi strzałami, magicznym butem na kiju wywołującym obszarowe tąpnięcie i kolekcją mieczy. A jeśli akurat nie będzie, przygodówkowo wyprosi broń u emerytowanego barbarzyńcy, który oczywiście będzie chciał coś w zamian. Wysokogatunkowe żarciki mają się kryć w opcjach dialogowych, wyglądzie i animacjach potworów oraz rozwiązaniach zagadek. Ponad 18 godzin zabawy (nie licząc wątków pobocznych) da się pokonać samemu lub ze współpracującym na tym samym ekranie towarzyszem. ■

Najzabawniejszą konkurencją podziemnych igrzysk jest siekanie synchroniczne

PRODUCENT: Hothead Games **DATA WYDANIA:** „coś koło 2010"
GATUNEK: krzyżówka Diablo i Monkey Island

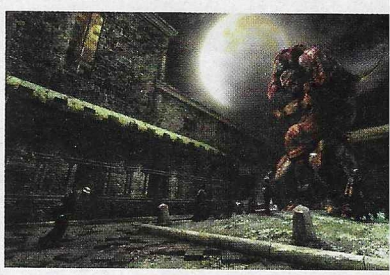
NECROVISION: LOST COMPANY
WOJNA Z PODZIEMIEM

Gliwickie studio weteranów prac nad Painkillerem dopisuje prequel do tegorocznej strzelaniny NecroVision. Formuła pozostanie staroszkolna, mechanika i realia również, zmieni się jednak bohater. Tym razem będzie to niemiecki żołnierz, który trafi w okopy I wojny światowej, aby walczyć z innymi narodami. Wkrótce jednak odkryje, że prawdziwym wrogiem są demony spod ziemi i wskrzeszane przez nich zombi. Wobec tego Niemiec zorganizuje międzynarodowe porozumienie ponad podziałami, posyłając zjednoczonych ludzi przeciwko siłom ciemności.

Pokonując dziesięć etapów kampanii, zapuści się pod ziemię i w końcu sam zostanie nekromantą, by nadziać się na Amerykanina Simona Buknera, który rozwala go w pierwszym NecroVision. Słowem, facet z perspektywami. Bohater chwyci za sześć niewidzianych w jedynce broni oraz wskoczy między innymi do wczesnego myśliwca Halberstadt CL.II i czołgu maluszka Renault FT-17. Trochę co prawda zastanawia, co w prequelu gry osadzonej w 1916 roku robią maszyny, które wdrożono do walk w latach 1917 i 1918, ale nie ma się co drobiazgowo czepiać, przecież nikt nie będzie z tego strzelał. A może...?

A tak bardziej na serio – prucie z dwupłatowca do sterowca wygląda całkiem pociągająco i to się liczy. Twórcy dorzucą nowe zaklęcia, ciosy w zwarciu i wykończenia. Poprawią się graficzne efekty, skróci czas ładowania, w części multi dojdą trzy mapy i nowy tryb Gas Attack, o którym nie wiadomo na razie nic więcej. Jak słusznie pisze się w sieci, ta wyliczanka pasuje bardziej do dodatku niż konkretnej dwójki, ale fani będą chyba zadowoleni. ■

Gościa z miotaczem zgubił nadmiar wiary w to, że puszka się zagotuje



PRODUCENT: The Farm 51 **DATA WYDANIA:** 2010
GATUNEK: piekielna strzelanina

WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE

Powrót MoH-era?
Amerykańska firma Production Road trudniąca się produkcją składników gier dla większych zleceniodawców

dłubie przy nowej, nie ogłoszonej publicznie części strzelaniny Medal of Honor. Oficjalnie niczego jeszcze nie wiemy i pewnie nie dowiemy się do 2010 roku.

Pięć przez dziesięć
Gość Zarabiający Fortunę Na Wróżeniu Z Fusów (zwany analitykiem rynku) twierdzi, że GTA V musi wyjść w kalendarzowym 2010 roku.

Na tronie
Tron Legacy, kontynuacja kultowego filmu Tron z czasów archiwalnych, trafi do kin pod koniec 2010 roku. I przy okazji gra też.

THE SETTLERS 7
DROGA DO KRÓLESTWA
RENESANS ODRODZENIA

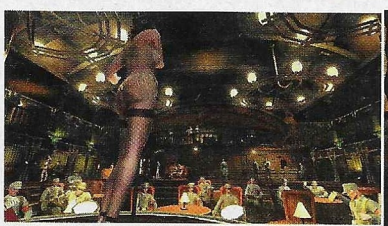
Ubisoft sypnął hojnie groszem na nową część strategii cywilizacyjnej w mniejszej skali. Sądząc po ujawnionych dotąd informacjach, będzie mocno renesansowo, w czym pomoże nowy silnik graficzny. Przebudowano też inteligencję komputerowych przeciwników, tworząc rozmaite profile zachowań symulujące różne charaktery władców. Z żywymi przeciwnikami w sieci przyjdzie rywalizować bądź dogadywać się w trybie współpracy – także na mapach tworzonych przez samych graczy i dorzucanych po premierze przez twórców.

Od początku serii nie zmieniło się jedno – kluczem do ostatecznego sukcesu będzie detaliczne dobieranie odpowiednich rzemieślników, dopieszczanie łańcuchów przetwórczych i szlaków transportowych. Zwycięstwo zostanie teraz jednak osiągnięte poprzez dominację militarną, naukową bądź handlową. ■

Krycie dachów strzechą nagle wydawało się zawodem z dużo mniej pewną przyszłością

PRODUCENT: Blue Byte Software
DATA WYDANIA: wiosna 2010 **GATUNEK:** strategia osadnicza

THE SABOTEUR
COME TO THE CABARET!



– Ja ci wierzę, ale tak często bywasz w tym kabarecie, że inni mogą coś podejrzewać

To, że gra zapowiada się świetnie, już wiemy – teraz zostało wreszcie ustalone, kiedy się pojawi. Trochę szumu narobił trailer bez krwi i swastyk, ale studio szybko wyjaśniło, że to celowy zabieg, by film mogli sobie obejrzeć także Niemcy – i że w grze dla reszty świata wszystko będzie. Dla podkreślenia swoich słów przebili stawkę nagimi piersiami, prezentując epizod w paryskim klubie ze striptizem i „pięknościami nocy". Lokal Belle De Nuit będzie często odwiedzany przez bohatera, bo to bezpieczna przystań i miejsce pobierania misji. Na potrzeby gry z otwartymi dzielnicami miasta, które czyści się z nazistowskich okupantów, autorzy potrzebowali miejsca, gdzie Irlandczyk może odetchnąć i skonsultować się przy barze z francuskim ruchem oporu. Ponadto projektując wirtualny Paryż, graficy nie chcieli przepuścić okazji do stworzenia kabaretu. I tak powstał Belle De Nuit. ■

PRODUCENT: Pandemic **DATA WYDANIA:** grudzień 2009
GATUNEK: strzelanina ze swobodą

E ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE ŚWIATA • WIEŚCI ZE WŚ

Dziel i rządź
Jesienią wyjdzie For the Glory, turowa strategia historyczna, nowe wcielenie Europy Universalis. Ponoć zmiany uzasadniają nowy tytuł.

Czy Prey odżyje?
Prawa do marki Prey ma Zenimax, właściciel Bethesdy i id. To była bardzo dobra, oryginalna strzelanina, może by tak zrobić sequel?

JUŻ W SPRZEDAŻY!

FANTASTYCZNE POŁĄCZENIE
SIŁY, WDZIĘKU
I INTELEKTU!

TRINE

ZŁODZIEJKA
BEZSZELESTNA ZOYA
Niezwykła kobieta, której zdolności zarówno fascynują, jak i przerażają

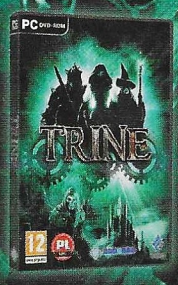
RYCERZ
PONCJUSZ
WALECZNY
Z dumą i wielką siłą walczy o sławę i zaszczyty

CZARODZIEJ
AMADEUSZ WSPANIAŁY
Z natury leń i bawidamek. Jego specjalność to telekineza i tworzenie magicznych obiektów

NIESAMOWITA GRYWALNOŚĆ
LEGENDARNYCH PLATFORMÓWEK
W ZACHWYCAJĄCEJ
OPRAWIE GRAFICZNEJ

„Produkcja studia Frozenbyte (...) olśniewa grafiką (szczególnie odwzorowaniem płomieni i wody) i urzeka muzyką. Ma też bardzo dobrze wyważony poziom trudności (...)" **CD-Action Ocena - 8/10!**

Średnia ocen wg serwisu **Gamerankings.com - 81%!**



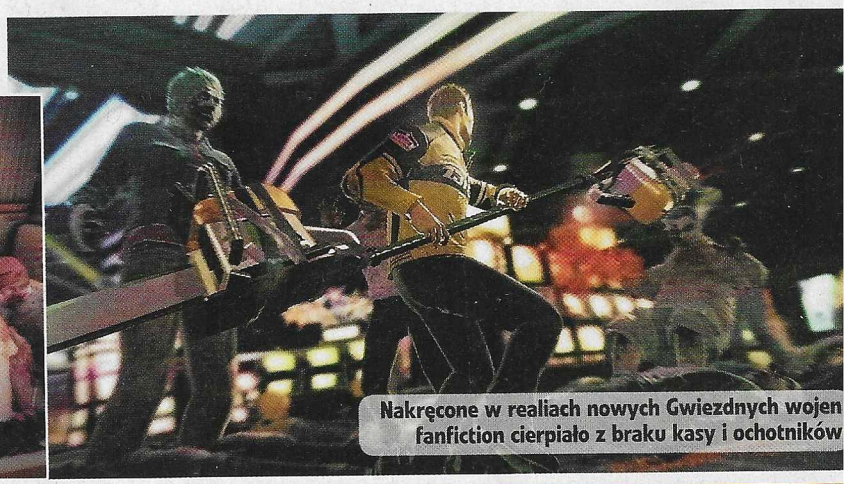
PL NAPISY
79,90 ZŁOTYCH
FROZENBYTE
THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED
NOBILIS
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT
12
www.pegi.info

Trine © 2009 Frozenbyte, Inc. Stworzone przez Frozenbyte, Inc. Wydane przez Nobilis Publishing. Nobilis Publishing oraz jego logo to zarejestrowane znaki handlowe grupy Nobilis. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe należą do swych właścicieli.

DEAD RISING 2
MASAKRA SILNIKIEM GRAFICZNYM

Grywalny kawałek kodu pokazuje, że nowy engine świetnie radzi sobie z animowaniem szalonej liczby zombiaków i krwawym posyłaniem ich w powietrze bądź na ziemię przez bohatera. A tym będzie Chuck Greene, mistrz motocrossu, który pakuje się w środek zakażonego Fortune City (Las Vegas bez licencji), żeby ratować córkę.
Twórcy zadbają, aby w kompleksie kasynowo-handlowym mógł wybierać w mrowiu broni i przedmiotów do obrażania. Od stołka przez pukawki i replikę miecza po rurkę z piłami spalinowymi na obu końcach i strzelbę sklejoną z widłami. Jako narzędzie do przebijania się przez umarlaków w biegu (dawniej na przykład restauracyjny parasol) posłuży pchany przed bohaterem wózek inwalidzki. Gdy wpadnie na zombi pod odpowiednim kątem, zabierze go na przejażdżkę, roztrącając resztę na boki. Kandydat na przebój gry w kategorii ekwipunek pojawi się też w wersji elektrycznej, z dwoma karabinami przymocowanymi taśmą klejącą do podłokietników. Zasiądzie w nim bohater, podróżując sobie od niechcenia i zasypując ofiary ołowiem.
W pewnym momencie Chuck będzie uczestniczyć w równie przegiętym teleturnieju, likwidując podstawionych zdechlaków na arenie. Groteskowy show będzie także dostępny w trybie multi. Czterech zsieciowanych rywali na wyścigi zmasakruje zombiaki, biegając wewnątrz metalowych kul, jeżdżąc na motocyklach z piłami, zaganiając ofiary pod prasę kaskiem z wielkimi rogami łosia i zakładając im na głowy czapeczki z ostrzami w środku. ■

Jest tylko jedna ryba, ale za to spora! Kto chce dostać filet, ręka do góry


Nakręcone w realiach nowych Gwiezdnych wojen fanfiction cierpiało z braku kasy i ochotników

PRODUCENT: Blue Castle **DATA WYDANIA:** 2010
GATUNEK: horrorowa groteska akcji

THE SECRET WORLD
NIEZŁY BIGOS

Twórcy Age of Conan zaprzęgli silnik tej gry do sieciówki łączącej realia współczesnego świata z wielką ilością legend, mitów i teorii spiskowych. A to oznacza potwory, wampiry, zombi i czary obok normalnie żyjących ludzi; demonicznie wspomagane miecze obok karabinów; mityczne miasto wewnątrz wydrążonej Ziemi obok realistycznego Londynu i Nowego Jorku. Będą miały co robić trzy tajne stowarzyszenia rekrutujące graczy: Templarzy walczący ze złem bez względu na ofiary, egoistyczni Iluminaci hołdujący zasadzie przetrwania najsilniejszych i sprytni Dragoni używający chaosu i oszustw.
Gra stawia na zręczność bez levelowania, drzewka cech i klas, z personalizacją nastawioną na wygląd. Będzie oczywiście rynek modyfikowalnej broni i porcja nadprzyrodzonych mocy, ale walki mają polegać na skillu, nie mechanicznym klikaniu na wroga. Podobnie do APB wszystkie osiągnięcia będą odnotowywane i zestawiane indywidualnie, gildiowo i w podsumowaniu stronnictw. Do pokonania będą maszkary z legend, a na arenach w podziemnym mieście również inni gracze. Funcom obiecuje silny, liniowy wątek fabularny dla jednych i dużo małych zadań dla innych, misje siłowe i dochodzeniowe, coś dla zwolenników gry grupowej oraz samotników. ■

Pokonanie zbrojobetonowego golema było proste, wystarczyło ćwiczyć z nim pajacyki

Ochrona stacji benzynowej nie lubiła takich, co nie płacą za paliwo, którym ją podpalają

PRODUCENT: Funcom **DATA WYDANIA:** nieznana
GATUNEK: mmo z podziemia

Z piskiem
Paryskie studio Nadeo zapowiedziało na przyszły rok drugą część swoich wyścigów Trackmania 2. Tylko na pecety!

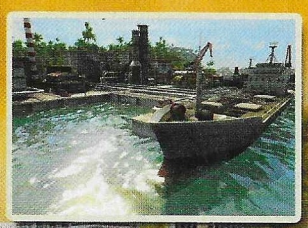
Władca kulek
Nowe gry ze stajni Square Enix zawsze budzą zainteresowanie, ale tym razem firma leci sobie w kulki. A dokładniej w kulkową układankę w stylu Bejeweled. Część logiczną gry Gyromancer zaprojektuje PopCap Games, a Square Enix dorzuci opowieść o bohaterze kulkowo uwalniającym krainę od potworów.

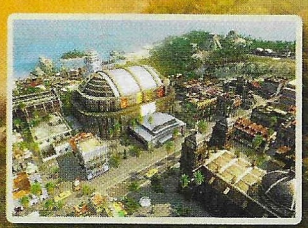
Ruś: Total War
Rosyjska strategia Real Warfare: 1242 pozwoli obronić księstwa ru skie przed najazdami Niemców, Szwedów i Litwinów. Już w 200

SPRAWDŹ SIĘ W ROLI DYKTATORA W NAJNOWSZEJ ODSŁONIE DOSKONAŁEJ STRATEGII EKONOMICZNEJ!

TROPICO 3

EL PRESIDENTE POWRACA!





- W podejrzanych okolicznościach przejąłeś władzę w karaibskim raju! Teraz rządzisz Ty, wszechpotężny „El Presidente"!
- Wykorzystaj „autorytet" armii, postępując w duchu najlepszych tradycji skorumpowanych dyktatur lub jako prawdziwy mąż stanu doprowadź kraj do dobrobytu.
- Zmień Tropico w raj dla turystów, państwo policyjne lub imperium przemysłowe.
- Przemierzaj piękną karaibską wyspę, wygłaszaj populistyczne przemowy i niszcz politycznych przeciwników.
- Niebezpieczeństwo czyha wszędzie! Uważaj na bojowników, komunistycznych rewolucjonistów, jak i machinacje supermocarstw – USA i ZSRR.

ZDECYDUJ, JAKĄ ROLĘ ODEGRASZ W TEJ HISTORII!

„Tropico 3 grą genialną jest, zaprawdę powiadam Wam!"
– miastogier.pl

ODWIEDŹ WYSPĘ TROPICO – JUŻ W PAŹDZIERNIKU!

więcej na www.cdprojekt.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
NAPISY
CDPROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99,90 ZŁOTYCH

THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED
NVIDIA

PC DVD ROM

kalypso

HAEMIMONT GAMES

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

© 2009 Kalypso Media GmbH. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydane przez Kalypso Media GmbH. Wszystkie pozostałe loga, znaki towarowe oraz/i handlowe są własnością swoich właścicieli. Tropico jest zarejestrowanym znakiem handlowym Take-Two Interactive Software, Inc. używanym na podstawie licencji przez Kalypso Media GmbH.

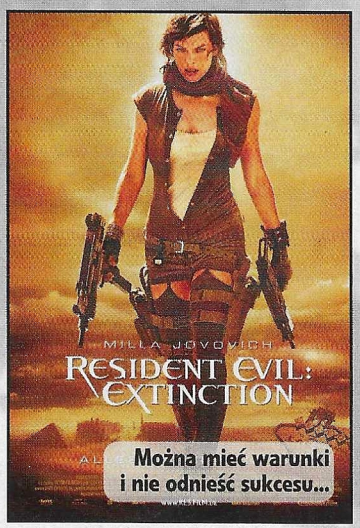
WWW.TROPICO3.COM

tekst pooh

GRY O FILMACH, FILMY O GRACH

ADAPTOWAĆ

Historia przemysłu rozrywkowego chętniej odnotowuje sukcesy niż porażki, więc łatwo przeoczyć fakt, że genialne pomysły na zrobienie szybkiej kasy często okazują się niewypałem. Nie inaczej jest z romansem gier i filmów



Można mieć warunki i nie odnieść sukcesu...

Kiedy do kin trafia wielka superprodukcja, w ciemno możemy udać się do sklepu i poprosić o grę pod tym samym tytułem. Czy chodzi o Transformers, Iron Mana czy Kung Fu Pandę, pudełko ze stosownym tytułem znajdziemy bez problemu, zwykle w wersjach na wszystkie możliwe konsole oraz peceta. Niemal równie żelazną regułą jest robienie ich szybko i możliwie małym kosztem, więc ze względu na jakość tych gier raczej nie warto wyciągać portfela, jednak amatorzy grania w to, co widzą na ekranie, dostaną kilka godzin wymarzonej rozrywki. Dziś wydaje się to oczywiste, jednak jeszcze trzydzieści lat temu wcale takie nie było.

WIELKI WZLOT, WIELKIE WTOPY

Zaczęło się od Indiany Jonesa i Atari. A dokładnie od Poszukiwaczy zaginionej arki i konsoli VCS 2600. W listopadzie 1982 roku na półki sklepowe trafiła **przełomowa gra Raiders of the Lost Ark**. Przełomowa nie ze względu na grafikę czy grywalność – choć te jak na czasy naszego stanu wojennego były niezłe. Ważne jest co innego. To pierwsza gra stworzona, by zarobić na sukcesie filmu. Z dzisiejszej perspektywy ta pionierska produkcja wygląda dość zabawnie. Nie dość, że Indy'ego zbudowano z najwyżej trzydziestu pikseli i wygląda jak kapelusz unoszący się nad bezgłowym tułowiem, to jeszcze grę wydano rok po premierze filmu. Rok! Dzisiaj – rzecz zupełnie nie do pomyślenia.

Ale grało się bardzo dobrze, kopie znikały ze sklepowych półek, a fani archeologa z pejczem byli wniebowzięci, mogąc wcielić się w swą ukochaną postać. Kolesie z koncernu Warner, ówcześni właściciele Atari, doszli do wniosku, że trafili na niewyczerpaną żyłę złota. Jak mylne było to przekonanie, okazało się już kilka miesięcy później. Pozornie gra na podstawie E.T. była skazana na sukces. Głośny film, sławny reżyser, tłumy w kinach – coś mogło pójść nie tak? Mogło. Zrobienie gry w półtora miesiąca, naprodukowanie kilku milionów kopii, zapłacenie ponad dwudziestu milionów dolarów za licencję i stu za produkcję (serio) okazało się samobójczą kombinacją. Choć podczas bożonarodzeniowego szału zakupów sprzedano półtora miliona kartridży, kolejne utknęły w sklepach. A gra okazała się gniotem. Niesprzedane kopie spoczęły na wysypisku w Alamogordo w Nowym Meksyku. **Atari w ciągu kolejnych lat odnotowało ponad pół miliarda dolarów strat**. Filmowe gry pokazały ciemną stronę.

> **GRY TO MARNY MATERIAŁ NA FILM – CIENKIE SCENARIUSZE, PAPIEROWE POSTACIE, FATALNE DIALOGI...**

Dziesięć lat później w romansie między grami i filmami nastąpił kolejny zwrot akcji. Skoro można zrobić grę na podstawie filmu, czemu by nie pójść w drugą stronę? Zwłaszcza jeśli mamy do dyspozycji taki megahicior jak Super Mario Bros. Na produkcję filmu wydano ponad czterdzieści milionów dolarów, zatrudniono tak dobrych aktorów jak Denis Hopper czy Bob Hoskins. I nic. W Stanach zwróciła się jedynie połowa kosztów produkcji, film został zmiażdżony przez krytykę i olany przez widzów. Jednak brama została otwarta.

GRA Z FILMU

Po trzydziestu latach rynek growo-filmowy dojrzał, producenci nauczyli się rządzących nim zasad, potrafią już całkiem umiejętnie łączyć oba światy. **Nie zawsze z dobrym skutkiem.**

Z jednej strony mamy więc standardową growską tandetę, z angielska zwaną tie-in. Wychodzi film, zwykle przeznaczony dla dzieci lub młodzieży, zróbmy więc do niego grę. Zwykle nie na jego podstawie, ale właśnie do niego. Marnej jakości, banalną, byle znalazło się w niej kilku głównych bohaterów a scenografia mniej więcej przypomi-

Zakład, że w reklamach obiecywano ubergrafikę?

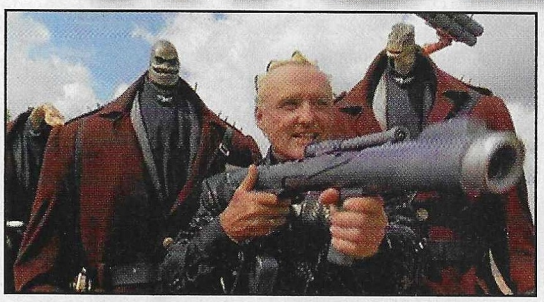
ŚCIŚLE TAJNY AVATAR

Ta superprodukcja o wojnie o zasoby, jaką toczy z obcą cywilizacją pazerna Ziemia, ma zaszokować jakością efektów 3D. Przygotowania trwały 15 lat, a koszt szacuje się na ponad 280 milionów dolarów. Avatara wyróżnia też niemal pełne embargo na publikację zdjęć z filmu. Główni bohaterowie, jedno czy dwa ujęcia akcji, kilka zdjęć pustego planu - wszystko. A że o takim filmie pisać trzeba, dziennikarze kombinują. Na przykład redakcja brytyjskiego miesięcznika Total Film dała w numerze listopadowym zapowiedź filmu, której towarzyszyły obrazki z... gry. Piękne, ukazujące florę i faunę Pandory oraz ziemskie siły inwazyjne. Niestety wczesna wersja gry nie zapowiada się za fajnie.

...można też odnieść sukces nie tylko dzięki warunkom

KAŻDY MOŻE

nała tę znaną z dużego ekranu.
W efekcie dostajemy przeciętną konfekcję, kupowaną tuż po wyjściu z kina i zapominaną w chwili wyjścia na pulpit Windows.
Wyjaśnienie takiego stanu rzeczy jest bardzo proste. Produkcja dobrej gry kosztuje, współczesne budżety liczone w dziesiątkach milionów dolarów nikogo nie dziwią. Skoro więc można wyprodukować coś mniejszym kosztem, nikt nie ma zamiaru przepłacać. Ludzie i tak to kupią, ważne, żeby zwróciła się produkcja i wpadło kilka dodatkowych groszy do kasy. Zupełnie jak ze sprzedaży koszulek, piórników czy figurek w McDonaldzie.
Na szczęście **dobre gry filmowe też powstają**. Z reguły nie jako dodatki do kinowych premier, lecz produkcje luźno tylko nawiązujące do znanych tytułów. Takie jak Batman: Arkham Asylum czy cała seria zręcznościówek firmowanych przez LEGO. Widać w nich dobry pomysł, pasję, staranne wykonanie. Ich produkcja nie jest ograniczona datą kinowej premiery, odpada też nie zawsze korzystny nadzór producentów filmu.



FILM Z GRY

W drugą stronę też nie jest dobrze. W końcu ile mamy dobrych filmowych adaptacji gier? Pierwszy Tomb Raider, może jeszcze Resident Evil czy Doom – ten ostatni raczej dla fanów. I tyle. Reszta **z hukiem ląduje na ostatnich miejscach rankingów**, dostając żałosną jedną gwiazdkę od recenzentów. Przyczyny tego stanu rzeczy wbrew pozorom nie są zbyt skomplikowane. Spójrzmy prawdzie w oczy – zdecydowana większość gier to marny materiał na film. Cienkie scenariusze, papierowe postacie, fatalne dialogi – podczas gry jest to przesłonięte oprawą graficzną i dynamiczną akcją, jednak kiedy zostaje wyekstrahowane na potrzeby kina, wewnętrzna miałkość gier wychodzi na jaw. A scenarzyści najwidoczniej nie potrafią wypełnić narracyjnego szkieletu wyniesionego z gry sensowną treścią. Zresztą kogo interesuje życie wewnętrzne Lary Croft, kiedy na ekranie miga biust Angeliny Jolie? ■

rys. Śledziu

NAJPŁODNIEJSZY Z NAJGORSZYCH

O Uwe Bollu słyszał chyba każdy miłośnik gier i kina. Kolejne filmy tego ambitnego reżysera od lat trafiają na czołówki list najgorszych gniotów. Czy zasłużenie?
O ile o filmach Bolla wszyscy słyszeli, widział je mało kto. Tak wiekopomne dzieła jak Bloodrayne, Far Cry czy Alone in the Dark najwyraźniej należą do kategorii produkcji, o których się mówi, ale raczej nie ogląda.
Zadałem sobie więc trud zapoznania się z trzema wspomnianymi wcześniej produkcjami osobiście. Przyznam, że rezultat mnie solidnie zaskoczył. Spodziewałem się czegoś w rodzaju rodzimej adaptacji Wiedźmina - filmów z bełkotliwym scenariuszem, marnie zagranych, z efektami specjalnymi z dętki, dykty i kawałków sznurka. Tymczasem - nie jest koszmarnie źle. Powiedzieć, że jest „dobrze" albo nawet „nieźle" byłoby sporym nadużyciem, scenariusze faktycznie pozostawiają sporo do życzenia, ale jeśli ktoś lubi średniej jakości filmy akcji (na poziomie, powiedzmy, Stevena Seagala), nie rozczaruje się. Jest tu zarówno przyzwoita walka (choć pojedynek stetryczałego Bena Kingsleya z Terminatrix Kristianną Loken w Bloodrayne zapisze się złotymi zgłoskami w historii filmowych fake'ów) jak i rozsądna ilość roznegliżowanych dekoltów czy wypruwanych flaków. Idealna propozycja na wieczór z kumplami i sześciopakiem piwa.

KTO: Runic Games
KIEDY: koniec października 2009
LINK: www.torchlightgame.com

NAJWIĘKSZE RYZYKO: za mało wyróżniających grę elementów, za dużo zapożyczeń z Fate'a

info»

tekst cubituss

DIABELNY LOS TORCHLIGHT

Weterani klikanin rpg założyli nową firmę i pierwszą grą, jaką robią jest – tak, zgadliście – klikanina rpg. Klon Diablo sporo zapożyczy z udanego Fate'a, a wszystko okrasi zabawną grafiką. Miejmy nadzieję, że też czymś więcej

Runic Games to dwóch gości, którzy pracowali w Blizzardzie przy Diablo I i II (oraz współzałożycieli Blizzard North) plus jeden człowiek, który projektował Fate'a. Nie była to gra mainstreamowa, więc pewnie jej nie znacie, ale miała sporo ciekawych usprawnień diablowatego mechanizmu. Wszystkie z nich zobaczymy w nadchodzącym Torchlight.

MIASTO PRZEKLĘTE

Tak jak Diablo miało swoje Tristram, wioseczkę, na którą wypełzły demony, tak i Torchlight ma swoje... Torchlight. To nazwa miasta, w którym górnicy opętani żądzą magicznej rudy zwanej ember kopali tak głęboko, że aż się dokopali do piekła. To znaczy do kości i ruin tych, którzy kopali tu przed nimi. A razem z kośćmi i ruinami na powierzchnię wydostała się **masa prehistorycznego tałatajstwa** pełnego zębów, pazurów i złych chęci. Torchlight chyli się ku upadkowi, gdy oto nagle – nie do wiary! – na miejsce przybywają herosi żądni sławy (oraz może troszkę emberu). Zagramy jedną z zaledwie trzech klas – **najpopularniejszy zapewne będzie destroyer, odpowiednik barbarzyńcy**, który polega przede wszystkim na brutalnej sile i jak największych toporach. Vanquisher(ka) to dość filigranowa pani, która szyje z łuku szybciej niż maszyna do szycia, a do tego całkiem prędko śmiga, dzięki czemu potrafi robić takie akcje jak na przykład przebiegnięcie przez tłum wrogów z ostrzami wystawionymi na boki. Ostatnią klasą jest alchemik, wbrew pozorom wcale nie tak słabowity, jak zazwyczaj zdarza się w hack'n'slashach – na pierwszych filmach całkiem raźno nawala złowrogo świecącymi buławami.

„PRZEZ CAŁĄ DROGĘ TOWARZYSZYĆ NAM BĘDZIE ZWIERZAK, KTÓRY OCHOCZO STANIE DO WALKI"

Żeby nie było za smutno, przez całą drogę asystować nam będzie zwierzak, służący nie tylko za przenośny plecak, ale również towarzysza broni. W domyślnej wersji pupil będzie raczej rozśmieszał przeciwników zamiast ich ranić, ale jeśli nakarmimy go odpowiednią rybką, **zmieni kształt na coś bardziej srogiego** i wesprze nas szczękami, łapami, a nierzadko odnóżami w walce. Przemiana będzie permanentna lub tymczasowa, a gdy akurat będziemy mieli chwilę spokoju, zapakujemy towarzyszowi kieszenie po brzegi i wyślemy do miejskiego handlarza, sami nie wychodząc z lochu. Zwierzak wróci po parudziesięciu sekundach z pieniędzmi. Bardzo wygodne rozwiązanie, ale trochę szkoda, że cały koncept zwierzaka jest wyciągnięty z Fate'a. Nawet karmienie go rybkami pochodzi z tamtej gry. Notabene ryby będziemy własnoręcznie łowić w napotykanych stawach. Zgadliście, tak samo robiło się w Fate.

KARTONY W AKCJI

Co więc ma odróżniać Torchlight od Fate? Przede wszystkim grafika. Pośmigamy tutaj w trójwymiarowym środowisku, ale **narysowanym niby film animowany** – cel shading jak widać nigdy się nie przeje, ale to wcale niegłupi pomysł, bo rysunkowy styl grafiki starzeje się najwolniej.

Reszta gry to już totalny standard. Wszystkie lochy będą generowane lo sowo, podobnie jak zadania, a nawe zagadki, które napotkamy na swojej drodze. Przed rozpoczęciem rozgryw ki pozmieniamy sobie postać tak, żeb była unikatowa (i śliczna), a podczas gry rozdzielimy zarabiane co poziom punkty między rozmaite umiejętnośc – zresztą tak samo będziemy ulepsza zwierzaka. Akcję obejrzymy z izometrycznej kamery zawieszonej dość da leko od pola walki, a w trakcie zadymy będziemy widzieć eleganckie cyferki wypadające z przeciwników, oznaczające liczbę zadanych obrażeń Torchlight – sądząc przynajmniej po filmach z rozgrywki – będzie **trudniejszy od klasycznych diablokloónów**. Postacie mają masę najrozmaitszych umiejętności, z których najbardziej efektownie wyglądają ataki obszarowe odrzucające wrogów na pewną odległość. Skille przydadzą się też podczas walk z licznymi bossami oczywiście przerastającymi naszego bohatera o dobrych parę metrów. Grę sprawdzimy w akcji już za miesiąc, a na teraz mogę powiedzieć tyl tyle, że o ile Fate był całkiem niezły przez pierwszych kilka godzin, to jed nak potem stawał się nudny przez wszechogarniającą losowość. Życzę Torchlightowi, żeby nie wpadł w tę pułapkę i trzymam za niego kciuki. Ja koś na nim dotrwam do Diablo III. ■

Nośność mostu: 15 osób. Troll starannie sprawdził to na tabliczce ostrzegawczej

KTO: JoWooD
KIEDY: I kwartał 2010
LINK: www.arcania-game.com

NAJWIĘKSZE RYZYKO: słaba optymalizacja i tandetna historia

info»

tekst b-side

WOLNOŚĆ I NIESWOBODA

ARCANIA: A GOTHIC TALE

Spadkobiercy gotyckiego dziedzictwa zwlekają z premierą kolejnej części serii, którą przenieśli na początek przyszłego roku, ale powolutku wyłania się całkiem ładna i zgrabna, choć może nie najgłębsza fabularna gra akcji

Historyjka zaczyna się skrajnie banalnie – nowy bohater to pchany zemstą mieszkaniec świeżo spalonej wioski. W taki sposób przeznaczenie czyni z niego herosa. Brzmi megasłabo – na szczęście kolejne nowości są już dużo lepsze.

GOTYCKIE WIDOKI

Do kolekcji znanych już miejscówek dołączyło kilka nowych, które wspaniale się prezentują. Największe wrażenie robi **monumentalne miasto wzniesione na skałach** – już potężne wieże i duże kamienice wystające znad klifów budzą respekt. Od środka wygląda to jeszcze lepiej – widać, że osada jest rozbudowana, a kolejne budynki to nie klony poprzednich, lecz dopracowane modele przypominające Khorinis z Gothika II. W ładniejszych dzielnicach dominuje średniowieczna architektura, ale nie braknie szemranych klimatów z miejskiego portu. Wygląda to ciekawiej niż w Risenie, ale nie wiadomo, czy ulice będą nasycone atmosferą i życiem. Twórcy niestety wahają się też nad możliwością wchodzenia do wszystkich budynków.

Udanie się w plener pozwala podziwiać mocno gothikowe pejzaże – od ciemnych podziemi przez gęste lasy po piękne polany. Jaskinie wyglądają naprawdę nieźle. Charakterystyczne porastające ściany kryształy delikatnie rozświetlają mrok i tworzą piękną poświatę. Co nie oznacza, że można czuć się tam bezpiecznie. Płonące pochodnie i porozrzucane skrzynie świadczą bowiem wcale nie o obecności jakichś przedstawicieli cywilizacji, tylko żywych inaczej kościei i bronionych przez nich skarbów.

Kiedy się traktuje to hobby serio, trzeba mieć szpilki na każdą okazję

> ZAMIAST GONIĆ DO NAUCZYCIELI Z PUNKTAMI NAUKI, DRZEWKO ROZWOJU BUDUJE SIĘ SAMEMU

Trzeba przyznać, że **przestrzenie prezentują się lepiej niż u konkurencji**. Lokacje wyglądają na całkiem spore i przepełnia je niezły klimat. Zamglona puszcza czy porośnięte drzewami bagna mają swoją atmosferę, a wszechogarniający mrok podczas burzy, którą przerywają oświetlające otoczenie na biało pioruny, wygląda niesamowicie. Jednak niepokojące jest to, że podczas biegania po lasach wieje trochę pustką. Nie widać skupisk potworów, opuszczonych chatek ani npc-ów oczekujacych z questem w garści. Choć to może być kwestia wczesnej wersji gry prezentującej na razie głównie grafikę.

ZNANY SYSTEM

Eksploracja nie będzie niestety nieskrępowana. Kolejne, większe obszary da się odblokować dopiero po osiągnięciu określonych postępów w grze, a brak możliwości wypływania na głęboką wodę uniemożliwi przedwczesne dotarcie z pierwszej wyspy na drugą.

Znacznie więcej swobody gracz dostanie przy rozwoju postaci. Również na diablową modłę – znikną nauczyciele i uganianie się za nimi ze świeżo zdobytymi punktami nauki. Teraz własne drzewko rozwoju buduje się samodzielnie. Wyjątkiem będzie rzemiosło, które **spełni znacznie większą rolę niż w poprzednich częściach**.

Można również oczekiwać, że pakowanie w tylko jeden styl walki nie będzie koniecznie, można bez obaw rozwijać równolegle strzelanie z łuku czy strzelanie fireballami. Pomoże tu również możliwość skorzystania z usług każdej z gildii, choć do żadnej nie będzie można się przyłączyć.

Przedstawiono już interfejs. Na środku ekranu znajdują się trzy czytelne paski – wytrzymałości, zdrowia i many. W lewym dolnym rogu widać liczbę najprzydatniejszych mikstur regenerujących wraz ze skrótami klawiszowymi, a w prawym dostępne bronie: jedna do walki wręcz, druga dystansowa, a trzecia to zaklęcie ofensywne. Można się więc spodziewać, że twórcy stawiają na wielokierunkową edukację bojową bohatera i wszystkie trzy typy broni będą przydatne.

Walka absolutnie nie przypomina powolnych i wymagających precyzji starć z serii Gothic czy z Risena. Twórcy wyraźnie zdecydowali się na konwencję slashera, starcia to **bardzo dynamiczna i soczysta, ale pozbawiona taktyki młócka**. Oby tylko lista kombosów dopisała.

Powolne uchylanie rąbków tajemnicy coraz bardziej utwierdza mnie w przekonaniu, że Arcania wyrośnie na ładny i wciągający action-rpg, ale z magiczną atmosferą poprzedników i fabułą będzie miała niezbyt wiele wspólnego. ■

Po długiej eksploracji systemu korytarzy i jaskiń Stefan nie poznał swojego rodzinnego szałasu

KTO: Infinity Ward/Activision Blizzard
KIEDY: 10 listopada 2009
LINK: modernwarfare2.infinityward.com

NAJWIĘKSZE RYZYKO: ha, ha, ha, ryzyko

info»

tekst cubituss

JUŻ ZA CHWILECZKĘ, JUŻ ZA MOMENCIK

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

Dla wszystkich fanów strzelanin, tak singlowych jak i sieciowych, mam świetną wiadomość: za miesiąc będziemy już grali w najbardziej oczekiwaną grę roku. Oto małe podsumowanie plus masa nowych informacji o grze w sieci!

Singlowo będzie bardzo, ale to bardzo dobrze. Owszem, kampania nie wygląda na specjalnie długą, jak w poprzedniej części, ale jeśli Infinity Ward stworzy fabułę chociaż w połowie tak wybuchową jak w jedynce, każdy przejdzie ją przynajmniej dwa razy. Co ciekawe, MW2 to pierwszy w historii serii bezpośredni sequel poprzedniego – akcja zaczyna się dokładnie tam, gdzie skończyła się w jedynce.

NOWY GŁÓWNY

Ale Soap nie będzie już głównym bohaterem, zostanie nim irokezowłosy Roach z jednostki specjalnej do walki z terroryzmem. W jej szeregach walczą żołnierze z różnych państw, co pozwala wrzucić do gry wyposażenie z całego świata. Tryb fabularny nadal okryty jest gęstym oparem tajemnicy – wiadomo, że będą rosyjscy (a może rosyjskojęzyczni) terroryści i że akcja będzie toczyć się w zaśnieżonej bazie rakietowej, w Rio de Janeiro, w górach Afganistanu i płonącym Waszyngtonie. Nie mogę się doczekać, ciekawe czy twórcy **tak bardzo mnie zaskoczą jak w jedynce**.

Z singla nie przeskoczę od razu do multi (o którym na koniec), bo zostanie masakryczna masa zajęć w trybie Special Ops. Jest to zestaw misji niezwiązanych fabularnie z głównym wątkiem rozgrywki i dość trudnych. Pokazano na razie jedną: przebijanie się przez łaźnię pełną wrogów. Strzelali zewsząd, nawet na pierwszym poziomie trudności nie jest malinowo. Misje są króciutkie i mają przypominać Mile High Club z pierwszej części. Jedne będą na czas, w innych wrogowie mają się pojawiać w nieskończoność, w jeszcze innych przed akcją wybierzemy sobie którąś z giwer. Dostęp do kolejnych zadań odblokujemy, zbierając gwiazdki za kończenie poprzednich, jedna gwiazdka za najniższy poziom trudności, trzy za najwyższy. Zdaje się, że by zobaczyć wszystkie misje Special Ops, **trzeba będzie się pomęczyć na veteranie**. I fajnie, tryb single w MW kończył się za szybko.

„GDY ZAŁATWI NAS PARĘ RAZY JAKIŚ SNAJPER Z MEGA ARMATĄ, DOSTANIEMY CAŁY JEGO SPRZĘT"

Żeby nie było nam smutno, gdy będziemy sami ginąć raz po raz w tej nieszczęsnej łaźni, w trybie Special Ops da się grać na dwie lufy. Potwierdzono split-screen na konsole, na PC nie wiadomo, ale da się grać przez sieć. To świetne rozwiązanie, ciekawe, czy poziom trudności dopasuje się do dwóch graczy. Jeśli domyślnie będzie ustawiony pod dwie osoby, szykuje się srogi hardkor w singlu na najwyższym poziomie trudności.

MOC GIWER

Wymianie ulegnie cały arsenał, choć zmiany często będą drobne, jak zastąpienie modelu karabinu jego nowszą wersją. Na przykład MP5 po liftingu wygląda nieco inaczej, ale strzela tak samo dobrze i szybko. Dojdzie masa nowych spluw, a najważniejsze, że każda ma występować w najróżniejszych wersjach. Już nie będzie tak, że przez całą grę singlową znajdziemy tylko jeden model kałasznikowa. W nasze łapy wpadną wersje krótkie, długie, desantowe, z tłumikiem, z celownikiem optycznym, z wyrzutnią granatów... nie będzie nudno.

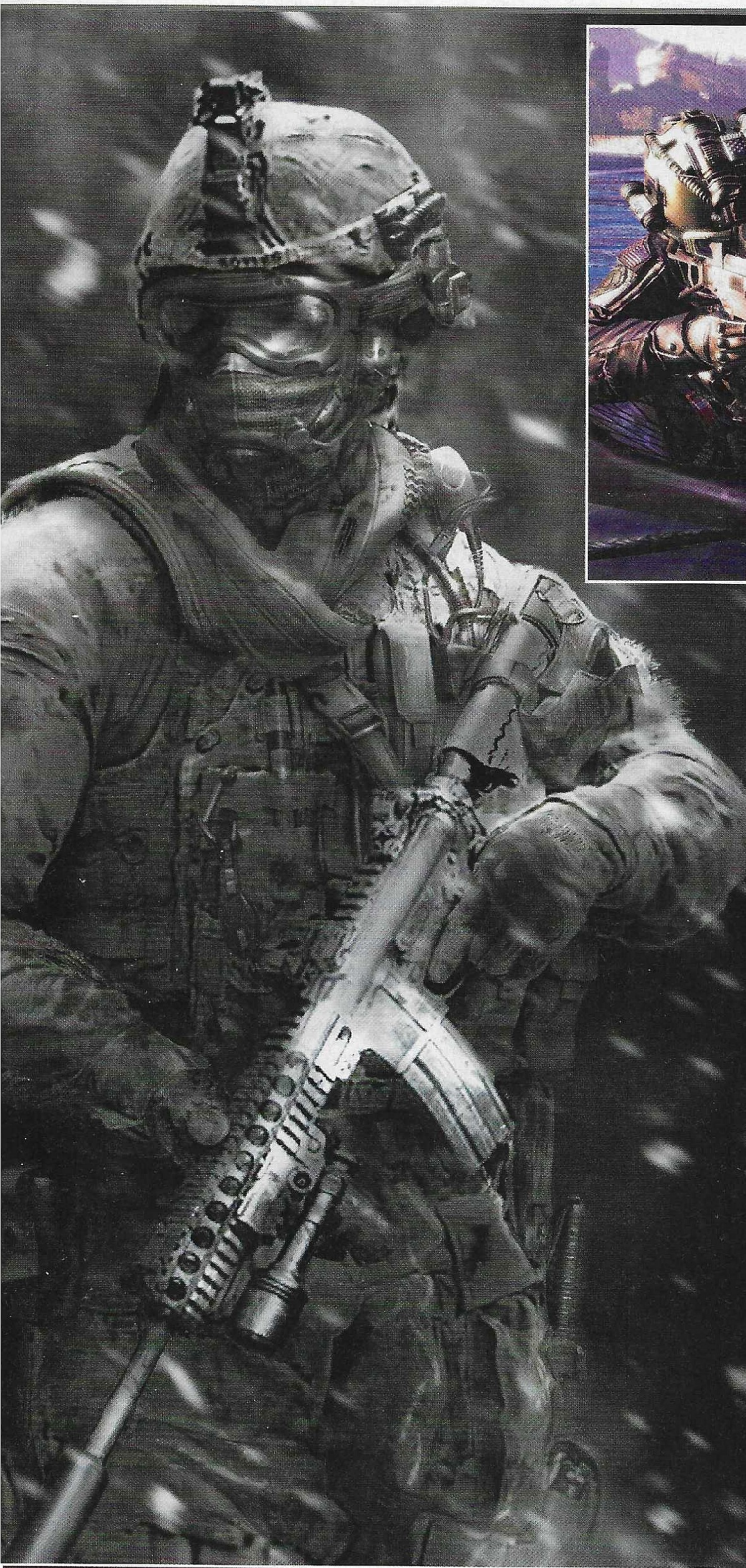
A w multiplayerze **gwarantuje to totalny odlot**. Szczególnie, że pojawia się tutaj cała masa sprzętu przeciwlotniczego, w poprzedniej części jakimś cudem pominiętego, mimo że wszyscy kim dawały się we znaki śmigłowce ostrzeliwujące pole walki.

Będą też nowe gadżety – najciekawszym z nich jest panel dołączany do dowolnego karabinu i służący za krótkodystansowy radar. Działa zawsze, pewnie nawet wtedy, gdy ktoś włącz zagłuszacze sygnałów nadawanych przez bezzałogowe samoloty zwiadowcze, i zapewnia delikatną przewagę nad przeciwnikami. W singlowej kampanii widziałem tę zabawkę w akcji podczas burzy śnieżnej – bohater strzelał do wrogów dosłownie jak do kaczek. To na pewno nie koniec niespodzianek, Infinity Ward słynie z tego, że wiele ciekawych rzeczy okazuje się dopiero po premierze gry.

ZMIANY W SIECI

Spore zmiany dotkną czekają niemal idealny tryb gry sieciowej z pierwszej części i muszę powiedzieć, że co zmi na, to genialna. Przede wszystkim be

Plecaki wiszą na zewnątrz, bo cały bagażnik zajęła amunicja do miniguna



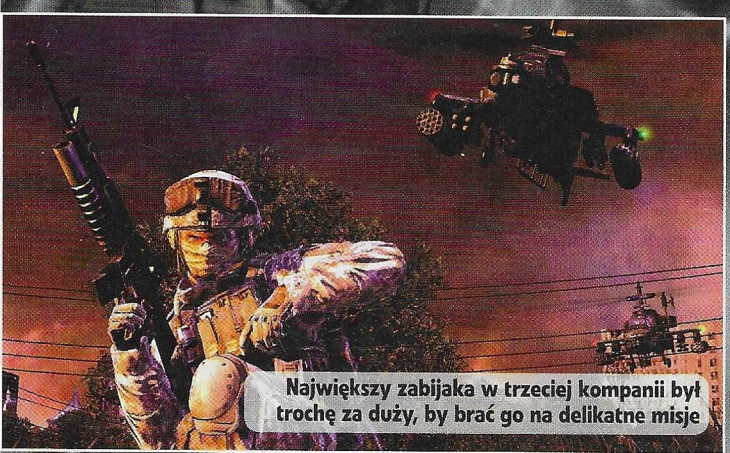
dziemy mogli sami sobie ustalać nagrody za killstreaki, czyli ileś fragów z rzędu – pula gadżetów i wynalazków będzie spora, od standardowego UAV-a zaczynając (oraz jego zagłuszacza, a co), na własnoręcznej obsłudze uzbrojenia latającej fortecy – samolotu AC-130 Spectre. **Kapitalnym pomysłem jest zrzut zaopatrzenia**, w którym oprócz amunicji można też dostać losową nagrodę za killstreaka. Dzięki temu nawet słabsi gracze będą mieli okazję postrzelać ze Spectre'a albo zrzucić rakietę Predator, którą własnoręcznie kieruje się podczas lotu. Systemy celownicze rakiety usłużnie otaczają czerwonymi obwódkami przeciwników, dzięki czemu łatwo wybrać, gdzie najlepiej nią spaść.

Kolejny ukłon w stronę niedzielnych graczy to deathstreaki, czyli coś, czego jeszcze nie było: gdy zginiemy kilka razy pod rząd, nie zdobywając fraga, uaktywni się wybrana przez nas zdolność. Infinity Ward pokazało jedną, polegającą na przejęciu całego kita (tak wyposażenia jak i zdolności, czyli perków) zabijającej nas osoby. Gdy rozmaże nas więc po ścianie jakiś cwany snajper z mega-armatą, której jeszcze nie odblokowaliśmy, po paru śmierciach dostaniemy jego oręż i pokażemy mu, jak się strzela.

Spore zmiany w perkach – te, których będziemy używać najczęściej, mają się rozwijać wraz z naszą postacią i podnosić jej skuteczność. Sporo perków będzie zupełnie nowych, przykładowo taki, który przyspieszy prędkość biegu. Ja pewnie jak zwykle będę się chował przed UAV, ale na pewno sprawdzę wszystkie liczne nowości.

Cieszy większy wybór broni przybocznych, nie ma to jak zastrzelić kogoś z rewolweru. Osobną kategorią są teraz bronie przeciwlotnicze, co delikatnie sugeruje, że lotnictwa przywoływanego przez killstreakerów będzie sporo. Mi tam latadełka nie przeszkadzają, ale już widzę te tłumy niezadowolonych miłośników realizmu psiokrzących na piekło sypiące się im na głowy.

Świetny pomysł to **personalizacja postaci**. Odblokujemy nowe przedrostki do ksywki (Sir Cubituss jak nic będzie), a także emblematy jej towarzyszące. Twórcy chcą, żeby ludzie lepiej się orientowali kogo zabili albo kto ich trafił, więc po każdym fragu i po każdej śmierci na ekran wyjedzie krótka notka. Na razie wygląda to dziwnie i nie jestem pewien, czy tego nie wyłączę po chwili. Na pewno za to nie zrezygnuję z cudownie licznych bonusów wypłacanych w punktach doświadczenia za niemal wszystko – za zemstę na naszym zabójcy, za przerwanie komuś drogi do wysokiego killstreaka, za trafienie kogoś granatem w głowę... Modern Warfare to moja ulubiona gra sieciowa, ale już widzę, że MW2 zmiecie go z tronu bez problemu. Niech już będzie ten 10 listopada, błagam! ■



Największy zabijaka w trzeciej kompanii był trochę za duży, by brać go na delikatne misje

Za plecami zaczajonego myśliwego gruby zwierz wymknął się obławie

KTO: Creative Assembly
KIEDY: w lutym 2010
LINK: www.totalwar.com

NAJWIĘKSZE RYZYKO: że zróżnicowanie oddziałów to tylko chwyt reklamowy i z 322 nowych jednostek zrobi się 50 starych

info»

tekst
sir haszak

WIELKA ROLA MAŁEGO KAPRALA

NAPOLEON TOTAL WAR

Człowiek jest wartością – w czasach Napoleona to zdanie nie miało większego sensu. Jednak w grze o jego podbojach już ma – krótki czas trwania tury i długi werbunek sprawiają, że trzeba dbać o żołnierzy, którzy już są w armii

Era napoleońska trwała niespełna 20 lat. To dobry materiał na dodatek do gry, na przykład do Empire: Total War. Ale jak się umiejętnie zarządzi, można z tego wyciągnąć trzy kampanie i nawet zostanie coś na czwartą. I da się jeszcze dorzucić 322 nowe jednostki wojskowe, by zadziwić publikę.

ZABÓJCZY TEREN

Każda z trzech kampanii ma mieć własną mapę. Pierwsza pokaże podboje Napoleona we Włoszech w latach 1796-1797, które uczyniły go sławnym. Druga przedstawi walki w Egipcie i na Bliskim Wschodzie w latach 1798-1801. W trzeciej powalczymy w Europie w latach 1805-1812. Ta ostatnia będzie przerywana filmowymi wstawkami opowiadającymi losy Napoleona. Można będzie jednak rozegrać ją każdym z największych przeciwników cesarza. Autorzy wspominają, że będzie bitwa pod Waterloo. Ciekawe tylko, jak zostanie wprowadzona i czy musi do niej dojść.

Ponieważ Napoleon spieszył się, by podbić jak najwięcej, nim go odwiozą na Świętą Helenę, **kampanie są krótkie, a tury jeszcze krótsze** – zaledwie po dwa tygodnie. Dyscyplinę w przebiegu kampanii będą zapewniać cele główne i drugorzędne. Mają nawiązywać do decyzji wielkiego wodza. Jeśli uda się podbić coś w krótszym czasie niż Napoleon, będzie to nagrodzone.

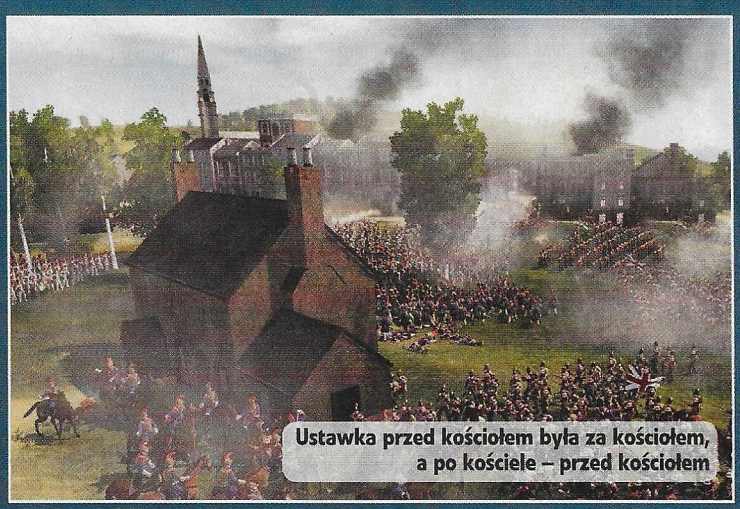
> „TA SAMA FORMACJA W INNEJ ARMII MA INNE CECHY: **ROSYJSCY STRZELCY WOLNIEJ ŁADUJĄ**"

A zadanie jest trudne, bo każda operacja musi być starannie planowana. Zbytnie oddalenie się od własnych koszar, forsowne marsze, biwaki na trudnym terenie i działanie na terytorium wroga powodują ubytki w szeregach armii. Trzeba planować, które miasta po drodze zająć, które ominąć lub złupić. Plądrowanie przynosi większe zyski na krótką metę, ale oznacza całkowitą utratę poparcia miejscowej ludności. A wtedy trudno nią rządzić.

INDYWIUALIZM

Krótki czas akcji powoduje, że werbunek trwa relatywnie dłużej. Dlatego trzeba bardziej dbać o żołnierzy, nie tracić ich przez złe zaopatrzenie, należycie wykorzystywać w walce. I tu kolejna niespodzianka – ta sama formacja w różnych armiach może mieć nieco inne własności. Na przykład piechota rosyjska z racji słabszego wyszkolenia przeładowuje broń dłużej niż piechota pruska. Ma za to wyższe morale, dlatego **lepiej walczy wręcz i lepiej znosi szarże jazdy wroga**. Jest zatem więcej do nauczenia, bo w grze występują 322 typy jednostek.

Miasta dzielą się na przemysłowe, gospodarcze i inteligenckie. Pierwsze produkują oddziały i zaopatrzenie dla wojska. Drugie zarabiają na materiały i surowce potrzebne do prowadzenia wojny, dostarczając gotówki. Trzecie kształcą dżentelmenów, którzy zostają m.in. szpiegami, wykrywając jednostki wroga na sporym obszarze.



Ustawka przed kościołem była za kościołem, a po kościele – przed kościołem

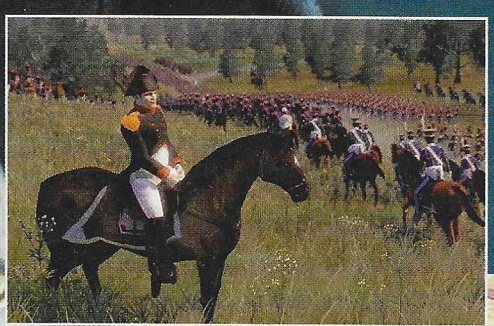
Kiedy nie było aparatów, trzeba było stać nieruchomo nawet i przez godzinę

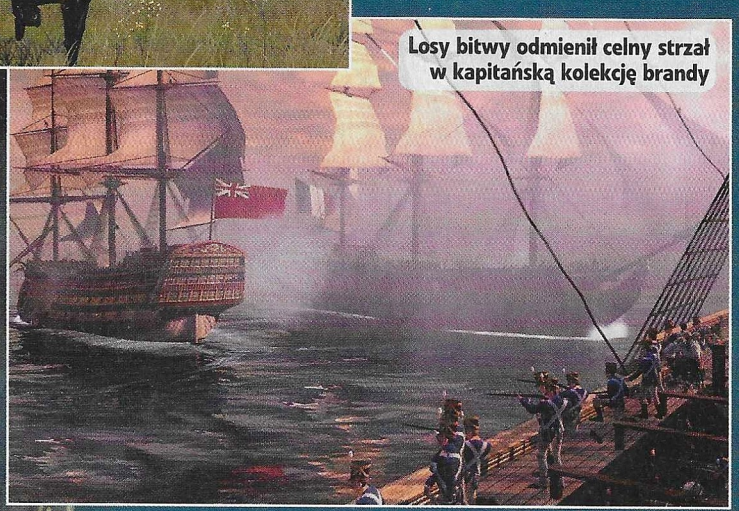
W oddaleniu od miast pozostają surowce. Zajęcie ich daje premie. Na przykład stadnina koni sprawia, że kawaleria zyskuje lepsze wierzchowce.

NIEZŁY DYM

Sceny batalistyczne to jak zwykle mocna strona gry. Na ekranie pojawi się do 10 tysięcy żołnierzy. Dzięki poprawieniu renderowania nawet w najniższej jakości grafiki na ekranie będzie widać minimum 64 różne twarze. By zwiększyć różnorodność osobniczą, postacie będą generowane także z różnymi wersjami kończyn. Oby tylko nie wyglądało to zbyt pokracznie. Zdaniem autorów poprawione zostały efekty cząsteczkowe. Lepiej mają wyglądać chmury i dymy, które będą miały swój udział w bitwach. Szarżująca jazda ma wznosić tumany kurzu przesłaniające pokaźny kawałek pola bitwy. To z kolei sprzyja zaskoczeniu przez posuwające się za nią oddziały. Na walkę będzie miała wpływ także pogoda i to nie dlatego, że wystąpią żołnierze meteopaci. **Wystarczy niewielki deszcz, a muszkieterowie znajdą się w nie lada kłopocie.** Ich traumę złagodzą generałowie i główni wodzowie osobiście obecni na polach bitew. Co więcej, będą mogli atakować w pierwszym szeregu. Żołnierze znajdujący się w ich pobliżu będą walczyć lepiej, a w razie zagrożenia życia dowódcy – wręcz fanatycznie. Oczywiście wróg też dostanie swoją szansę – jeden celny strzał w wodza może odwrócić los starcia. Zmienią się także bitwy morskie. Okręt będzie mógł opuścić szyk i oddalić się z miejsca walki. Załoga porzuci wtedy działa, aby naprawiać poszycie. Ryzyko takiego manewru jest jednak duże, bo **okręt w trakcie naprawy nie może się poruszać ani bronić.**

Napoleon wygląda na dopracowanego, rozbudowanego i zmienionego następcę Empire'a. Nawet jeśli mam w głębokim poważaniu efekty cząsteczkowe i edytor mundurów, to jednak wprowadzone zmiany wpływają na filozofię gry przesądzającą o oryginalności. Warto zatem poczekać do lutego, kiedy Napoleon pokaże swoje marsowe oblicze. ■

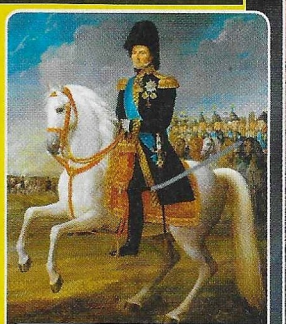




Losy bitwy odmienił celny strzał w kapitańską kolekcję brandy

ERA ZAWROTNYCH KARIER

Czasy napoleońskie były wymarzone do robienia wielkich karier. Jedną z największych zrobił Jean Baptiste Bernadotte, syn prokuratora z Pau. W armii królewskiej dochrapał się sierżanta, ale rewolucja otworzyła mu drogę do stopni oficerskich – na podpułkownika wybrali go żołnierze, w 1794 roku po zwycięstwie pod Fleury został generałem, 10 lat później był marszałkiem Francji, a w 1810... adoptował go król Szwecji Karol XIII i ogłosił następcą! W 1818 roku Bernadotte wstąpił na tron szwedzki i norweski, otwierając okres spokoju i dobrobytu. Jego potomkowie królują w Szwecji do dziś.



Karol XIV Jan Bernadotte (obraz Fredrica Westina)

KTO ROBI: Avalanche Studios
KTO WYDA: Cenega Poland
KIEDY WYDA: I kwartał 2010

GRALIŚMY W: specjalną wersję demo dla PLAYA na X360
LINK: www.justcause.com

tekst b-side

info»

PIASKOWNICA ANARCHISTY

JUST CAUSE 2

Tropikalna wyspa Panau to raj dla wszystkich maniaków destrukcji. A latynoski superagent Rico staje się tym razem Bondem do sześcianu, który nie zna granic w efektownym szerzeniu chaosu, zniszczenia i rozkręcaniu totalnej rozróby

O powrocie Rico w nowej, nafaszerowanej mocą odsłonie pisaliśmy kilka miesięcy temu. Na pierwszym pokazie gra wyglądała świetnie, ale istniała obawa, że będzie monotonna. Teraz jako pierwsi na świecie zagraliśmy w Just Cause 2. I nie mamy już żadnych obaw.

SERIAL O ROZRÓBIE

Po destrukcji dyktatury, mafii, miliona pojazdów i przypadkowych przechodniów Rico udał się na zasłużony odpoczynek. Niestety jego stary mentor Tom Sheldon zdradza agencję i daje nogę z kasą. Chcąc nie chcąc, latynoski James Bond musi oderwać się od drinków i przerzucić na dietę znacznie bogatszą w benzynę i ołów. Motyw przewodni to znów zabawa w agenta i rozsupływanie węzła intryg. Pogrubia go mnóstwo zadań pobocznych. Na postęp w grze wpłynie coś więcej niż kończenie misji. Trzeba też dbać o kontakty z rządzącymi na Panau frakcjami i wykonywać ich zlecenia, a do tego całkiem niezależnie działać przeciwko rządowi, kasując kolejne radary czy silosy. **Tę złożoną całość łączy jeden klucz – rozróba.**

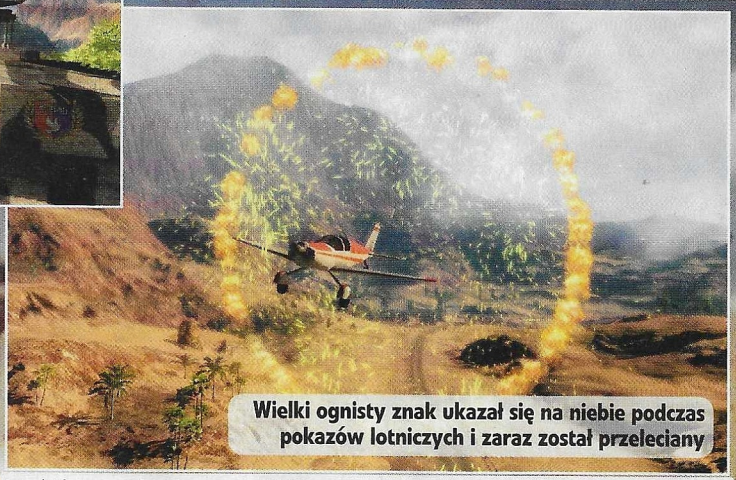
Na wyspie Panau są wszystkie strefy klimatyczne. Na pustynnym południu dominują, no cóż, puste pola piachu. Poprzecinano je jednak asfaltem, który prowadzi do licznych miasteczek. Na całej wyspie jest ich około 250, nie ma więc bezsensownego łażenia po pustkowiu. Dodatkowo nudę skutecznie zabija zróżnicowany teren. Wzgórza i potężne bloki skalne urozmaicają krajobraz. Inne strefy, które widziałem, są równie fajne – im dalej na północ, tym więcej drzew, aż w końcu dociera się do egzotycznego krańca lądu. Po drodze warto zahaczyć o wielkie miasto na wyspach, takie w stylu azjatyckich ultrakurortów. **Górzysty środek wyspy to część ośnieżona.** Tu gęstość zaludnienia mocno spada, ale nie brak miejsca do rozróby. A ogromna tafla zamarzniętego jeziora to miejsce epickiego pościgu podczas jednej z misji.

WOJENNE AKROBACJE

Zaczyna się na wzgórzu, wysoko nad problemami. To idealne miejsce do opanowania sterowania, które wcale nie jest oczywiste. Agent głównie biega i strzela, frontalna ofensywa to najczęstsza droga do zwycięstwa. Skoki, sprint czy kucanie (bez możliwości poruszania się) to rzadsze czynności. Akcja jest za gęsta i szybka, by bawić się w coś nie związanego ze strzelaniem. Rico nadal nie boi się niczego, skacze z wysokiego szczytu, przyjmując pozę pikującego spadochroniarza. W ten sposób szybciej dostaje się na dół. Na plecach ma schowek z nieskończoną ilością spadochronów, które umożliwiają przelecenie większej odległości. Jeszcze bardziej przydatna jest równie niekończąca się linka z uniwersalnym hakiem. Da się ją zaczepić o wszystko i wszystkich w pewnej odległości. Zawsze można przyspieszyć, podciągając się z 30 metrów z przodu. Albo błyskawicznie wbić się na dach jakiegoś budynku, jadąc w górę stylem Spider-Mana. Można też podciągnąć się dla rozpędu, otworzyć spadochron

„RZUT GRANATEM I HELIKOPTER WRAZ Z DYSTRYBUTORAMI BENZYNY OTACZA CHMURA OGNIA"

Ulubione zdjęcie Rico wytrzymało wiele jego twardych lądowań, ale w końcu popękało



Wielki ognisty znak ukazał się na niebie podczas pokazów lotniczych i zaraz został przeleciany

i wzbić się w górę, by zaczepić linkę o jadące auto. Kombinacji jest mnóstwo, dają piękne poczucie superbohaterskiej wolności i bardzo się przydają podczas wielu czynności.

ARSENAŁ AGENTA

Są trzy sloty na bronie – jedną dwuręczną jak shotgun czy karabin i dwa pistolety czy peemy. Te pierwsze są mocniejsze, co ma znaczenie w walce z opancerzonymi strażnikami, te drugie mają za to dziką szybkostrzelność. Miłym dodatkiem jest **możliwość używania dwóch gnatów jednocześnie**, odpala się je za pomocą lewego i prawego przycisku myszki.

To jednak nie zawsze będzie najlepsze rozwiązanie. Rozpruwanie tłumu wrogów gradem pocisków jest piękne, ale niekoniecznie skuteczne. W lewej ręce można jednak umieścić granat lub ładunek wybuchowy. Dzięki temu da się przygotowywać granat do rzucenia, nie przyrywając ognia. Efekt jest kozacki! Człowiek-demolka może też rzucać przylepiającymi się ładunkami i je detonować. Przydatność sprawdzona tak na lądzie jak i w locie na spadochronie podczas niszczenia wielkich zbiorników z benzyną. Ciekawa opcja to ustalanie punktu zrzutu sprzętu kupowanego na czarnym rynku, który dostarcza pod nos wszystko – pistolety, granaty, karabiny, samochody, samoloty. Zapewnia też możliwość ewakuacji czy szybkiego przemieszczenia się do odkrytej na mapie wioski. System jest świetny i przyśpiesza grę o kolejne kilka procent – jeśli kasa dopisuje, nie ma biegania za brakującą amunicją. Jedyny minus: jednorazowo da się kupić tylko jeden ładunek. Aby zamówić wyposażenie na misję, czyli samochód, spluwę i granaty, trzeba trzy razy powtórzyć całą czynność.

CZYŃ CHAOS

Rozróba to nie tylko czysta przyjemność oraz nieodłączny efekt działań agenta. W Just Cause 2 stała się ona podstawową walutą, i to w bardzo dosłownym sensie. Rico ma panel ze znakiem skorpiona, na którym sumują się punkty za wszystkie eksplozje i każdego trupa. Wskaźnik ten będzie miał też kluczowe znaczenie dla postępu fabuły, zwiększania reputacji i odblokowywaniu nowych ulepszeń na czarnym rynku.

Tutejsze miasteczka aż się proszą o wyjęcie gnata. Składają się przeciętnie z kilkunastu domków na krzyż, ale dachy nadają się idealnie na punkt strzelecki, a do tego są miłe elementy dodatkowe jak stacja benzynowa, wieże z wodą, zbiorniki paliwa, dzwonnice kościelne... wszystko się może do czegoś przydać. **Akcja zaczyna się w stylu GTA od zdjęcia pierwszego lepszego żołdaka.** Agresja podnosi poziom Heat, tutejszy odpowiednik policyjnych gwiazdek. Szybko przyjeżdża patrol – rządowe wojsko wysypuje się z jeepów, pojazdów z karabinami, a nawet zsiada z motorynek. Początkowo salwy wyglądają groźnie, ale z wrogiem da się błyskawicznie rozprawić. Podstawowi przeciwnicy są słabi, koszenie ich z peemu nie jest większym problemem. Pasek zdrowia jednak istnieje, więc czasem trzeba odskoczyć gdzieś w bok i poczekać na drobną regenerację albo przeciwnie, jak najszybciej wyeliminować wrogów. Oprócz konwencjonalnej broni przydaje się sypanie granatami. Mają małe pole rażenia, ale skutecznie straszą, a po trafieniu w wóz (o co nie jest trudno) powodują piękną eksplozję – i punkty chaosu lecą.

Z pomocą wielokrotnie przychodzi nieoceniona linka z hakiem. W walce

Najszybszą metodą podróżowania jest wystrzelenie się z armaty

spełnia jednocześnie rolę alpinistyczną i sadystyczną. Błyskawiczne ucieczki przez wskakiwanie na dachy domków są genialne. Windowanie się na wysokie wieże – jeszcze lepsze. Fani walki w zwarciu mogą też wczepić hak we wroga, by przyciągnąć go do siebie. Dobry sposób na zdejmowanie przyczajonych gości z dystansu. Twórcy poszli jeszcze dwa kroki dalej. Linką da się sczepić jednego przeciwnika z innym albo z... beczką benzyny. Jak zakończyć akcję – wiadomo. Na koniec masakra w filmowym stylu, czyli podczepienie ofiary do helikoptera czy samochodu. I wjazd na pełnym gazie w stację benzynową. Oczywiście nic z tego nie jest obowiązkowe, ale po ogarnięciu sterowania czynienie chaosu staje się nie tylko konieczne, ale też całkiem oczywiste. I uzależniające.

W GÓRĘ

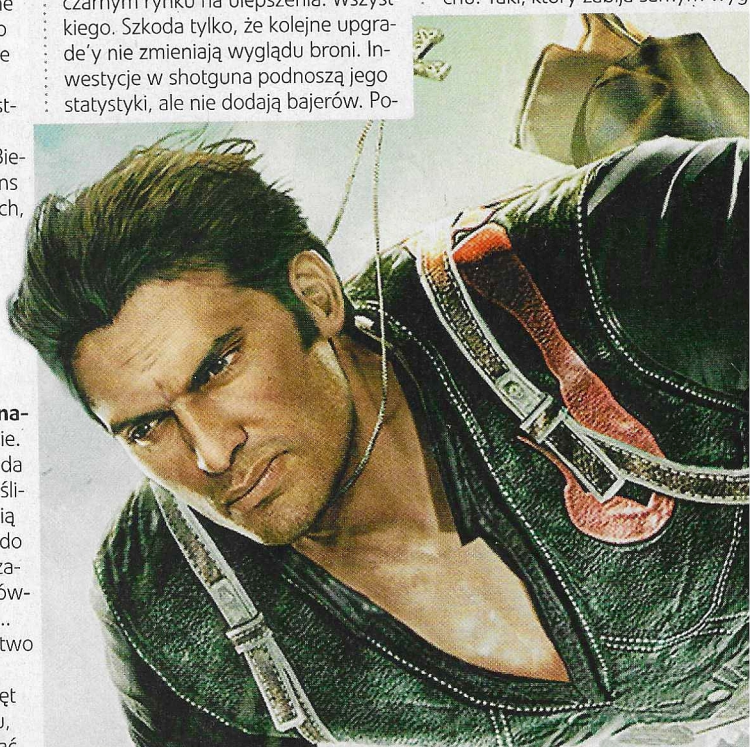
W miarę zwiększania poziomu Heat wrogom przybywa posiłków, a akcja przenosi się coraz wyżej. Dachy domów i dzwonnice to idealne miejsca do prowadzenia ostrzału. Nie trzeba mieć nawet snajperki, zwykły karabin daje radę. Gdy przychodzi czas zmienić położenie i uciekać, można skorzystać ze sprzętu cywilów albo nadjeżdżających jeepów. Armia do elity intelektualnej nie należy i łatwo jest ją zrobić w konia, ale szybko się nie poddaje. Pogoń jest długa, **trepy trzymają się nas jak rzep psiego ogona**. Rico może wtedy skoczyć na dach, by sypać nabojami w jadący obok wóz. Albo przeskoczyć na niego, pobić kierowcę i przejąć. Prawdziwe kłopoty zaczynają się, gdy do peletonu dołącza helikopter plujący ogniem. Jeśli sytuacja i zdrowie pozwalają, da się podczepić do niego linką, wytłuc załogę i przejąć podczas minigry. A potem z minigunów czy działek zdjąć kolejne latadła. Zabawa wkręca – choć łatwo zginąć, a quicksave'ów tu nie ma, nie da się oprzeć pokusie prestiżowego niszczenia kolejnych miasteczek w istnej orgii wybuchów.

Walka ze śmigłowca to inna bajka. Biegające po ziemi ludziki nie mają szans nam zagrozić, można by pruć do nich, ile wlezie, gdyby nie nadlatywały inne helikoptery, bardzo sprawnie nas okrążając. Na nie też są tradycyjne sposoby – zestrzelić albo wyskoczyć z maszyny i za pomocą linki przejąć kolejną. Te triki wykonuje się dość łatwo, **dostarczają wielkiej frajdy i szybko stają się naturalne**, choć wyglądają absurdalnie. A to jeszcze nic. Do samolotów też da się dostać za pomocą uberlinki. Myśliwiec pędzący z zawrotną prędkością przenosi nas w kilkanaście sekund do odległej miejscowości. Jego spory zapas rakiet idealnie nadaje się do zrównania z ziemią dowolnego miejsca... co znów nie jest takie proste, bo łatwo zahaczyć o drzewo czy górę.

Z czasem taki zaawansowany sprzęt da się zamawiać na czarnym rynku, początkowo jednak trzeba korzystać z nieuwagi wojska i darów natury. Wyspa jest pełna części do zbierania, skrzyń z bronią, kasą i specjalnymi pojazdami. Chwila śmigania na linie po dachach domów i na bank znajdzie się kuferek z amunicją do peemu, granatami i plikiem dolarów. Żeby znaleźć części do pojazdów i broni czy lepsze pukawki, trzeba się już naszukać.

KOLEKCJONER SPRZĘTU

Części razem z kasą zamienia się na czarnym rynku na ulepszenia. Wszystkiego. Szkoda tylko, że kolejne upgrade'y nie zmieniają wyglądu broni. Inwestycje w shotguna podnoszą jego statystyki, ale nie dodają bajerów. Podobnie jest z pojazdami – mocniejsz pancerz, większa szybkość czy siła ataku dostosowują je do tutejszych warunków, ale nawet czterokrotnie ulepszony helikopter nie przybrał groźnego wyglądu. Wypasiony spr można podkraść wojsku. Wystarcz pokręcić się nad bazą na spadochro nie w morderczym ostrzale, by zlok zować gigantyczny śmigłowiec na chu. Taki, który zabija samym wyg



dem, ale na wszelki wypadek ma rzekę ołowiu i rakiety.

Gra obfituje w nowe pukawki, któ też są poukrywane. W pierwszym miasteczku, które odwiedziłem, stwierdziłem, że idealnym miejsc na rozpoczęcie masakry będzie w ka dzwonnica. Na dachu czekała spodzianka – granatnik. Maleńst sypało eksplodującymi nabojami razy szybciej niż normalnie. Najfa sze jest to, że tego **pochowaneg sprzętu absolutnie nie trzeba z rać**. To nieobowiązkowa rozrywk miłośników eksploracji, którzy op robienia misji chcą bawić się w s chaosu. Dodam jeszcze, że rozlo nie paczek ze sprzętem czy spec nych pojazdów jest na tyle gęste czasami całkiem przypadkowo n fia się na nie podczas wykonywa zadania. To też świetne uczucie,

Kula odbiła się od największego twardziela na świecie i pechowo trafiła w bak helikoptera

Rzadko zdarza się tak dobra i tak zła okazja, aby popisywać się strzelaniem do rzutków

nie trzeba się cały czas martwić o naboje czy drogę ucieczki – chwila szpiegowskiego kombinowania i wyjście z kłopotów staje się oczywiste.

UBERAKCJA

Wskakuję w centrum dużego miasta i zaczynam strzelać do wojska. Szybko zjeżdża się go więcej, więc mieszam strzelanie z rzucaniem granatów. Robi się krwawa jatka, żandarmów przybywa, wycofuję się w stronę stacji benzynowej i znajdującej się tam apteczki. Pojawia się helikopter. Ostrzeliwując go, chowam się za stacją. Pilot nie wyrabia się i rozbija o dach. Rzut granatem i helikopter wraz z dystrybutorami otacza wielka chmura ognia.

Trochę bardziej zorganizowane są misje antyrządowe. Wystarczy znaleźć bazę wojskową i zbadać, co tam jest do zepsucia. **Zwykłe radary można wysadzić granatem.** Gigantycznego silosu już nie. Pod ostrzałem schodzi się po platformach w dół... albo zeskakuje, by w ostatniej chwili użyć linki z hakiem. Na dole czekają opancerzeni kolesie, więc trzeba mieszać chowanie się za skrzyniami ze skakaniem na linie i strzelaniem. A na koniec podejść do automatu od autodestrukcji, przejść minigrę z qte i wykonać jak najszybszą ewakuację, by zdążyć na fajerwerki. Wymaga to małpiej zwinności.

Zadania od frakcji i te związane z fabułą są znacznie ciekawsze. Na poprzedniej prezentacji twórcy pokazywali misję w śnieżnym miasteczku, która zakończyła się walką z ultraszybkimi ninja, szybowaniem w dół i skakaniem po dachach samochodów uciekającego konwoju. Tym razem dostałem dwa zadania od mafii. Zaczyna się niestety od całkiem pozbawionej klimatu cut-scenki. Nagle podjeżdża autobus z agresywnie wyglądającą kobietą, która wylewa z siebie potok słów mający być odprawą. Złe wrażenie robi też Rico, który z przerysowanego przystojniaka stał się takim trochę starszym panem, w którym nie widać ani krztyny podobieństwa do Bonda. Szkoda.

Misja szybko się rozkręca. Po przedarciu się przez blokady docieram do kolejnej bazy wojskowej. Wygląda zupełnie inaczej od poprzednich – nie ma tu architektonicznych klonów. Zaczyna się jatka. Przebijam się do celu przy wykorzystaniu wybuchowych urządzeń na poboczach. Po dotarciu do odpowiednich drzwi fabryki okazuje się, że brakuje klucza, więc wracam na pole walki, żeby odnaleźć odpowiedniego gościa. W lokalizacji pomaga czerwona strzałka, która wskazuje kierunek i odległość. W końcu wyjmuję z jego truchła kartę magnetyczną, przechodzę minigrę i wchodzę do pokoju, skąd ściągam dane.

Okazuje się, że to nie koniec akcji. Przybywa helikopter, którym lecę wzdłuż konwoju z porwaną osobą. Strzelam po oponach, przejmuję odpowiedni pojazd i zaczyna się szalony pościg. **Model jazdy jest totalnie zręcznościowy i dużo wybacza.** A po dotarciu do bazy ścigającymi się kolesiami zajmuje się lokalna mafia. W kolejnej misji jest mniej wybuchowo, ale za to bardziej epicko. Wspinam się na przeogromny wieżowiec, by zająć się radarami kontrolowanymi przez wojsko. Walka kilkaset metrów nad ziemią jest niezła. Do tego łatwo spaść i trzeba często pomagać sobie linką. Po uporaniu się z tym dostaję kolejne zadanie – mam wspiąć się na gigantyczną antenę, żeby podłożyć tam ładunki wybuchowe. Drugi ładunek trzeba zasadzić oczywiście na najbardziej wysuniętym punkcie anteny, mając jakieś 30 cm do krawędzi, a za nią **500 metrów w dół i genialny widok na tropikalny las**. Ręce zaczynają się coraz bardziej pocić, Rico źle skoczył, spadam. Szybkie użycie linki i czuję się, jakbym dostał drugie życie. Ponownie się wspinam i już na totalnie śliskim padzie bezbłędnie podkładam ładunek. I oddaję majestatyczny skok w dół, żeby w którymś momencie odpalić spadochron i zniknąć. Niesamowite. A to tylko dwie misje z kilkudziesięciu, które znajdują się w grze – pomijając wszystkie miasteczka i bazy wojskowe, która da się zniszczyć.

KRÓL AKCJI NADCHODZI

Połączenie dynamicznej akcji, całej masy sposobów na poruszanie się, walkę i ucieczkę z tarapatów z wolnością punktowaną od czasu do czasu fabularnie wymaganymi misjami wypada fantastycznie. Zero chwil nudy, a do tego przepiękna grafika, która ani na moment się nie zacięła – obojętnie, czy z bliska oglądałem dżunglę, oszronionego, szybującego nad śniegiem Rico, spadałem z wieżowca, leciałem samolotem do miasta, pędziłem autem przed pościgiem czy wysadzałem kolejne zbiorniki z benzyną. Szykuje się hit, który porwie nie tylko maniaków sandboxów. ■

Do łamania barier najlepiej nadawał się człowiek z żelaza w samochodzie z betonu

JUST CAUSE 2

PRZECHODZI

- multum miejsc do czynienia wybuchowej rozróby
- przegięte akcje z giwerami, hakiem i spadochronem
- niesamowita i absolutnie nie tnąca się grafika

DO KOREKTY

- dretwy klimat cut-scenek i fabuły

Jeśli gra będzie taka, to: fani strzelanin eksplodują z radości

KTO ROBI: Haemimont Games
KTO WYDA: CD Projekt
KIEDY WYDA: październik 2009

GRALIŚMY W: wersję demo na PC
LINK: www.tropico3.com

tekst b-side

info»

DŻUNGLA STATYSTYK

TROPICO 3

Wizja zarządzania z luksusowego pałacu w tropikach znęci nie tylko fanów strategii i ekonomii. Ale zamiast szklanki rumu na wstępie jest kubeł zimnej wody od archaicznego, pełnego liczb i wykresów modelu rozgrywki

Na początku jest przyjemnie. Zamiast krainy fantasy czy cywilizowanej nibylandii – archipelag bananowych republik. Jest rok 1950, doskwiera bieda oraz niski poziom życia. Osada składa się z kilkunastu blaszanych chat i baraków, brudnego zakładu budowlanego, obskurnego doku oraz błyszczącego, monumentalnego pałacu El Presidente, czyli gracza. Muzycznym folklorem i ładną pogodą dziur w budżecie i uzębieniu mieszkańców się nie załata, nie wspominając o ich żołądkach, pensjach, ambicjach, potrzebach religijnych czy mieszkaniowych. Czas ruszać w ekonomiczny bój! A nic nie wskazuje na to, jak żmudne to zadanie.

PREZYDENCKIE ŻYCIE

Tutorial wiele tłumaczy, ale zostawia masę niedopowiedzeń, skazując na próby i błędy. Kampania złożona z kilkunastu misji na różnych wyspach zaczyna się fajnie. W edytorze tworzy się prezydenta, od zarostu Che i czapki Fidela po piracką czapę i nerdowskie okulary. Krótkie CV – kim był, jak zdobył władzę, jakie ma zalety i wady – to już nie zabawa, bo **każda cecha w bardzo konkretny sposób wpływa na grę**. Jedna poprawia relacje z USA, inna zwiększa wydajność pracy, ale pogarsza stosunki z intelektualistami. Nie da się stworzyć ideału. Władca jest nawet przydatny. Gdy odwiedza budowę, od razu serca robotników rosną wraz z prędkością machania młotem. Prezydent wygłasza też przemowy podnoszące respekt służących go gapiów. I to w zasadzie cały pożytek z naszego awatara. Ale lepsze to niż nic, bo zarządzanie wyspą to wybitnie niełatwa sprawa.

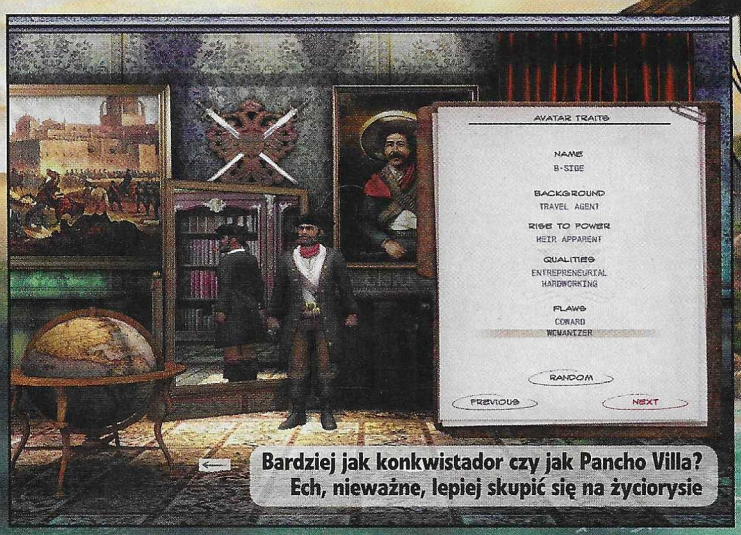
> **„FOLKLOREM I ŁADNĄ POGODĄ NIE ZAŁATA SIĘ DZIUR W BUDŻECIE I UZĘBIENIU MIESZKAŃCÓW"**

GĄSZCZ TABEL

Z tutoriala wygląda, jakby Tropico działało jak Settlers czy Anno Domini: dbaj o lokum dla mieszkańców, jedzenie, służbę zdrowia i kościół, a jakoś będzie. Ale **kasy jest wciąż mało, budowa trwa wieki, zadowolenie ludu spada**, a po kilku minutach mija rok i wyskakuje podsumowanie pełne liczb i wykresów. Co bardziej złożone misje wymagają dokładnego zapoznawania się z nimi, co pochłania sporo czasu.

Na ulicach widać wielu przechadzających się ludzi. Każdy ma swój pasek potrzeb i przemyślenia. Trzeba często sprawdzać ich bieżące pragnienia i powody protestów. Szybko okazuje się, że egzotyczne piękno kryje trudną miejską symulację na poziomie SimCity.

Tubylcy są wymagający, uszczęśliwienie ich to trudna robota. Z początku mimo biedy i niskich płac są nawet zadowoleni. Ale po kilku minutach sytuacja się zmienia – mimo nowych inwestycji, zamiany lepianek na bloki z tanim czynszem i zapewnienia miejsc pracy cały czas jest coś nie tak.



Bardziej jak konkwistador czy jak Pancho Villa? Ech, nieważne, lepiej skupić się na życiorysie

Odpowiedź państwa na potrzeby ludności: kościół o konstrukcji rurkowo-płóciennej

A to warunki socjalne za niskie, bo nie stać mnie na mało pojemne apartamentowce, a to ludzie chcą wszystkiego naraz – kliniki, kościoła, rozrywki, wyższych pensji, pracy. Zarabiać można na wiele sposobów, ale z początku nie ma innej drogi jak inwestycja w plantacje owoców, kopalnie czy połów ryb. Ale nim zakłady się rozkręcą, mija kilka miesięcy czy lat. Dług łatają pożyczki, wydaje się, że jakoś sobie radzimy, miasteczko powoli dźwiga się z biedy... i pojawia się komunikat, że mieszkańcy protestują, bo część zbudowała sobie lepianki na drugim końcu miasta i nie ma dostępu do kościoła. Nie bardzo mnie stać, ale zbuduję drugi – to potrwa, więc jeszcze kilka protestów obejrzę. I **mimo spełniania zachcianek obywateli dowiaduję się, że ktoś został rebeliantem**, ktoś inny składa pisemny protest albo że mieszkańcy żądają nowych wyborów ze wskazaniem na innego kandydata. Masy imigrantów domagają się pracy i mieszkań, a departament imigracyjny to spory wydatek. Wciąż mam nieprzyjemne uczucie, że sporo rzeczy wymyka się spod kontroli, a interfejs nie pomaga w zarządzaniu.

POLITYCZNE TRIKI

Są też dobre patenty. Pierwszy to doradca informujący o wpływających pismach. Z jednego wynika, że intelektualiści nas znów mniej lubią, z innego, że jakaś organizacja chce podpisać kontrakt, daje kasę na rozwój czy chce wpłynąć na sytuację polityczną. Losowe wydarzenia, jak prośba naukowców o dotację w celu zbadania ruin, mogą skończyć się odkryciem żyły złota.

Doradca zawiadamia też o sytuacji w mieście. Niestety tu twórcy też się nie popisali. Nad budynkami pojawiają się tajemnicze znaczki – przekreślona głowa to pewnie brak pracowników, ale przekreślony worek na plantacji? Życie komplikuje wymóg kładzenia szerokich dróg – zajmują dużo miejsca i nie wszędzie da się je doprowadzić. **W polityce i stosunkach z mieszkańcami pomagają dekrety.** Przed wyborami dobrze zwiększyć racje żywnościowe, dbając o turystów warto podnieść poziom czystości, a chcąc chwilowo uszczęśliwić ludność i frakcję religijną – zaprosić papieża. Można też zadbać o przyszłość, odkładając coś na tajnym szwajcarskim koncie.

ZNANE MOŻLIWOŚCI

Jeśli uda się przetrwać walkę o popularność i nie spaść z tronu ani nie popaść w gigantyczne długi, pozostaje sporo możliwości rozbudowy miasta. Fabryka konserw puszkuje papaję, kawę i ryby, podnosząc cenę sprzedaży, cukier trzcinowy nadaje się na rum, gęste lasy to źródło drewna do tartaku, a elektryfikacja zwiększa wydobycie w kopalniach. Da się inwestować w turystykę, zakładając osobne miasteczko na odległym od lepianek i fabryk końcu wyspy.

Tropico 3 wygląda świetnie, ale szykuje się na grę trudną i znacznie mniej rajcującą od chociażby Anno 1404. Dodatkowy niesmak budzi to, że szkielet rozgrywki jest w jakichś dziewięćdziesięciu procentach przeniesiony z pierwszej części gry. Nawet pałac i lepianki wyglądają na te same modele, tylko z ładniejszymi teksturami. Ekipa od rzymskich strategii poszła po ścieżce najmniejszego oporu i z innymi grami może konkurować tylko grafiką i kubańskim klimatem. ■

TROPICO 3

PRZECHODZI

- egzotyczna grafika żywcem wyjęta z Crysisa
- wyluzowany, kubański klimat z cygarem i muzyczką

DO KOREKTY

- nieprzystępny, mało intuicyjny interfejs
- zaspokajanie potrzeb mieszkańców to koszmar

Jeśli gra będzie taka, to: zanudzi tych, co marzyli o egzotyce

Departament polityki mieszkaniowej miał skromny wygląd, by nie drażnić petentów

Z osobistej kasy El Presidente ufundował dziś piękny zachód słońca, podało rządowe radio

KTO ROBI: Ubisoft Montreal
KTO WYDA: Ubisoft
KIEDY WYDA: pierwszy kwartał 2010

GRALIŚMY W: wersję preview na X360 i P
LINK: http://assassinscreed.uk.ubi.com/a
sassins-creed-2

tekst mielu

info»

POTWÓR Z FLORENCJI

ASSASSIN'S CR

Desmond wraz ze swoim przodkiem nauczy się, jak to jest być asasynem. Gra w porównaniu do pierwszej części nieprawdopodobnie się rozrosła

Szok. Gram dziesięć minut i już, podążając za Lucy, wyprowadziłem Desmonda Milesa z laboratorium Abstergo. Przebiegłem dwoma korytarzami, zobaczyłem pomieszczenie pełne Animusów, a potem winda zawiozła mnie na parking, gdzie okazało się, że barman też potrafi przyłożyć.

Lucy **zawiozła mnie do tajnej siedziby asasynów** i przedstawiła mi dwie szychy – gburowatego Anglika Shauna i Rebekę obsługującą ulepszonego Animusa. Desmond ma zostać asasynem, a pomoże mu w tym urządzenie odczytujące zakodowaną w jego DNA pamięć. Wcielając się w swojego przodka, Włocha Ezio Auditore de Firenze, Miles nauczy się wspinaczki, sztuk walki i skradania – wszystkiego, co musi umieć skrytobójca.

ŻÓŁTODZIÓB

Ezio, bogaty młodzian z wpływowej rodziny, już przed szkoleniem hasa po dachach jak kozica po grani. Zna też kilka innych sztuczek asasynów, choć nigdy o nich nie słyszał. Na przykład robi skok wiary na wóz z sianem po rozpoznaniu terenu z dachu.

Pierwsza godzina wprowadza do rozgrywki i prezentuje nowości systemu. Na przykład ulicznych lekarzy. Ubrani w czarne stroje i ptasie maski stoją na placach i za drobną kwotę leczą bohatera albo sprzedają mikstury przywracające zdrowie. Udałem się do jednego po bójce z Vierim de Pazzi. Rodzina Pazzich istniała w rzeczywistości i słynie ze spisku przeciwko Wawrzyńcowi Wspaniałemu rządzącemu Florencją. W grze będzie on naszym przyjacielem i mentorem, a w jednej misji trzeba będzie udaremnić ten spisek (zamieszany był w niego papież), ratując protektora przed mordercami.

Po wizycie u doktora Ezio został zaproszony przez swego brata Frederico do wspinaczki na dach kościoła. W nagrodę za wygraną otrzymałem dostęp do misji „wyścigowych". Dla drugiego brata szukałem na dachach ptasich piór, które można zbierać przez całą grę. Trzeba zaliczyć nowy rodzaj zadania, by mieć dostęp do jemu podobnych w dalszej części rozgrywki.

Matka poprosiła mnie o przeniesienie skrzyni **należącej do młodego malarza Leonarda da Vinci**. To pierwsze spotkanie bohatera ze słynnym twórcą, który później skonstruuje między innymi ostrza skrytobójców. Takie jak miał Altair, tylko Ezio nie będzie musiał odcinać palców, by ich użyć.

Nie tylko przedmioty da się nosić. Chodziło o pokazanie, że w dalszej części gry można przesuwać ciała. Schować na wozie z sianem albo podłożyć strażnikom pod nos, odwracając uwagę.

> **WROGA DA SIĘ CHWYCIĆ I PCHNĄĆ NA INNYCH ALBO SIĘ NIM ZASŁONIĆ I PODERŻNĄĆ MU GARDŁO**

PRZEMIANA

W końcu dostałem misję kurierską i zaniosłem listy w miejsca wskazane przez ojca. Ezio był wyraźnie zaskoczony adresatami. Dzieciak z wyższych sfer nie przywykł do kurtyzan i złodziei. Wtedy jeszcze nie wiedział, że wkrótce będzie często korzystać z ich usług.

W dalszej części gry już jako skrytobójca zapłaciłem paniom lekkich obyczajów, by wdzięczyły się do strażników, a złodziei wykorzystałem do pozbycia się łuczników z dachów.

Ale to było później. Tymczasem młodzian dostarczył listy i wrócił do domu, by dowiedzieć się, że jego ojciec i bracia zostali uwięzieni. Po krótkiej wspinaczce na wieżę więzienia dowiedziałem się od ojca o ukrytym pokoju w domu. Tam, w kufrze, znalazłem miecz i strój skrytobójcy. Do tej pory młody Auditore poruszał się w zwykłym ubraniu, widać też było jego twarz – przystojniak, szczupły, z włosami związanymi w kitkę. Nie wyglądał jak zabójca, ale postanowił nim zostać, gdy następnego dnia był świadkiem egzekucji bliskich.

Tak kończy się wprowadzenie do gry. W kolejnym fragmencie wystąpił już starszy Ezio. Gra ukaże różne chwile z okresu między 17 a 45 rokiem jego życia. Nawet urośnie mu broda. Gracze będą mogli go przebrać, zmienić kolor kaptura (czarny, purpurowy, brunatny), kupić wytrzymalszą zbroję, cięższe buty i rękawice. **Części zbroi i broń będą opisane kilkoma współczynnikami**, używanie ich wpłynie na statystyki bohatera, wydłuży pasek życia albo zwiększy siłę ataku. Nie odbije się to negatywnie na prędkości biegu i wspinaczki ani na umiejętności nurkowania. Część misji w Wenecji będzie wykorzystywać pływanie. Ukry-

– Chłopaki, nie wygłupiajcie się. To była służbowa drabina, szef będzie wściekły

ED II

Środek karnawału, a ludzie ciężko pracują – panienki dla zapłaty, a Ezio dla zemsty

ty pod wodą Ezio będzie mógł niepostrzeżenie zbliżyć się do celu znajdującego się na pokładzie gondoli.

WYJADACZ

Sterowanie jest niemal niezmienione. Biegnąc, trzymałem przycisk skoku, a Ezio sam wybierał, kiedy przelecieć nad przepaścią czy chwycić się poręczy. Tak jak Altair wspina się błyskawicznie, samemu decydując, czego się złapać, a w walce wyczekuje dogodnego momentu na kontrę. Ale nie każdego żołnierza da się tak pokonać. Ci szybcy, lekkozbrojni, biegający po dachach zręcznie unikają zabójczego ciosu, a ci zakuci w ciężki pancerz nic sobie z niego nie robią. Chyba że **Ezio akurat ma w rękach pękniętą włócznię**, wtedy może ją takiemu draniowi wbić między żebra.
Wroga da się chwycić i pchnąć na jego towarzyszy, ale lepiej się nim zasłonić. Trzymając go przed sobą, da się poderżnąć mu gardło mieczem. Najlepiej nie walczyć, tylko podkraść się i zabić ofiarę po cichu. Gdy Ezio w końcu dostaje ostrza od Leonarda, może wisząc na krawędzi czekać, aż wróg podejdzie, przebić go i zrzucić w przepaść. Ewentualnie skoczyć z dachu na strażników stojących poniżej. Spadłem tak na czteroosobową grupkę, od razu zabijając dwóch. Na ten widok pozostali dwaj stracili ochotę do walki i uciekli. Gdyby ktoś to widział, wskaźnik złej sławy by wzrósł. Plotki o skrytobójcy szybko się rozchodzą. Trzeba uważać, każde przestępstwo, nawet skrojenie sakiewki, sprawi, że ludzie zaczną gadać, na ścianach pojawią się plakaty z podobizną bohatera, a w końcu zaczną interesować się nim żołnierze. Trzeba więc zrywać plakaty, unikać zostawiania świadków i przekupywać ludzi ogłaszających na placach wieści.

MISTRZ

Gra zapowiada się coraz ciekawiej, będzie się działo dużo więcej niż w części pierwszej, rozgrywka jest bardziej zróżnicowana. Podoba mi się znikanie w dowolnym tłumie, nie tylko wśród mnichów, a także misja w katakumbach – przypominała Prince of Persia liczbą elementów platformowych i jedyną drogą do celu. To miła odmiana, a takich **sekretnych miejsc ma być dużo**. Przebicie się przez nie zajmie koło pięciu godzin, czyli siódmą część czasu potrzebnego na ukończenie gry z misjami pobocznymi. Trzeba uzbroić się w cierpliwość i czekać na opóźnioną pecetową premierę. ■

ASSASSIN'S CREED II

PRZECHODZI

- znacznie większe zróżnicowanie misji
- dwa ostrza, ulepszone ciche zabójstwa
- XV-wieczne Włochy ciekawsze od Jerozolimy

DO KOREKTY

- dorysowywanie obiektów i chrupiąca animacja

Jeśli gra będzie taka, to: Ezio zepchnie Altaira... w cień

Nie będzie problemu z pozbyciem się ciała, w Wenecji do wody jest zawsze blisko

KTO ROBI: Krome Studios
KTO WYDA: LucasArts
KIEDY WYDA: październik 2009

GRALIŚMY W: wersję demo
LINK: www.lucasarts.com/games/theclonewars_republicheroes

tekst koso

BEZ MOCY
STAR WARS THE CLONE WARS REPUBLIC HEROES

Miecz świetlny brzmi słabo i świeci raczej blado. Jeśli twórcy nie naprawią... prawie wszystkiego, będzie pierwszy od dawna gwiezdnowojenny crap

Akcja toczy się między pierwszym a drugim sezonem animowanego serialu Gwiezdne wojny: Wojny klonów znanego polskim widzom z TVP 1 i Cartoon Network. Serial z kolei rozgrywa się między Epizodem II a Epizodem III Nowej Trylogii.

LEGOLUDKI EMERYCI

Parę chwil z demem i już wiem, że **grze dużo bliżej do LEGO Star Wars, niż Star Wars: The Force Unleashed**. Lekki, wymuszony stylem kreskówki charakter daje w efekcie rozgrywkę raczej prostą i skierowaną do mniej wymagających graczy. Grę z legoludkami przypomina też tryb kooperacji – z walki z zastępami droidów bojowych ramię w ramię z kolegą płynie najwięcej miodu. – Dwóch zawsze ich jest. Nie mniej, nie więcej. Uczeń i mistrz – mówi w pewnym momencie Yoda, pewnie właśnie o trybie kooperacji. Demo prezentowało dwa różne typy misji i podobny podział ma być w grze. Mogłem zagrać jako rycerz Jedi albo Clone Trooper. Po włączeniu pierwszego wariantu wcieliłem się w samego Anakina Skywalkera, a towarzyszyła mi padawanka Ahsoka Tano. Skwierczący miecz świetlny poza tym, że pozwalał szybko posyłać do piachu atakujące droidy, przydawał się również do odbijania pocisków.

Dzięki Mocy Anakin odpycha ruchem dłoni przeciwników, a nawet potrafi zaadresować morderczą przesyłkę zwrotną, gdy ktoś ciśnie w niego granatem. Po wykonaniu podwójnego skoku na laserową wieżyczkę przejmuje ją, używając promieni do likwidacji wroga bądź zniszczenia wielkiego głazu blokującego dalszą drogę. Rozgrywka mnie specjalnie nie zaskoczyła, jest prosta i przewidywalna, choć w duecie może nabrać rumieńców.

INDIANA I INNI

W przypadku Clone Trooperów rzecz wygląda podobnie. Tandem klonów jest co chwila wspomagany przez kolegów z oddziału, ale **przebijanie się przez poziom bardziej mnie męczyło niż dawało satysfakcję**. W przeciwieństwie do Jedi kapitan Rex i komandor Cody mają do dyspozycji wyłącznie blaster i granaty, więc nieraz byłem zmuszany do cupnięcia za przeszkodą i prowadzenia stamtąd ostrzału. Zdarzyło się kilka momentów wymagających więcej niż tylko naciskania spustu – choćby konieczność otworzenia śluz, czego dokonałem, wygrywając prostą minigrę. Spodobała mi się możliwość biegu w jedną stronę z jednoczesnym ostrzeliwaniem się w dowolnym kierunku. Oszczędza to frustracji związanej z celowaniem. Na tym jednak przyjemność płynąca z dema się kończyła, czemu trudno się dziwić, bo gra jest skierowana do młodszych, mniej wymagających fanów. Potwierdza to zawarty w grze sklepik, w którym można kupić takie fanty, jak hełm szturmowca, głowa Yody czy... kapelusz Indiany Jonesa. I z miejsca wyposażyć w gadżet swoją postać. Anakin z fryzurą „na barana" księżniczki Lei? Bezcenn Nie podoba mi się styl serialu animowanego, nie spodobała mi się równie warstwa wizualna Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes. Przeryso wane postacie, proste lokacje i ogóln ubóstwo graficzne nie miały szans mnie uwieść. Mam nadzieję, że w pe nej wersji gry mimo wszystko zostan zaskoczony designem pozostałych p ziomów. Lepiej jest z muzyką, choć o aranżacji słynnych kompozycji Johna Williamsa trzeba przywyknąć.

Republic Heroes zachwyci co najwyżej fanów serialu. Oczywiście chciałbym wierzyć, że wcielenie się w Obi-Wana czy Mace Windu przyniesie kompletnie nową jakość, a starcia z hrabią Dooku będą niezapomniane, ale wiem, że to pobożne życzenia. ■

„MOŻNA KUPIĆ HEŁM SZTURMOWCA CZY KAPELUSZ INDIANY I ZAŁOŻYĆ GO SWOJEJ POSTACI"

STAR WARS: THE CLONE WARS – REPUBLIC HEROES

PRZECHODZI
- bieganie w jednym kierunku i strzelanie w dowolną stronę
- zabawny sklepik z kapeluszami

DO KOREKTY
- mało wyzwań, a przez to mało radochy
- oprawa uproszczona i jakby sprzed kilku lat

Jeśli gra będzie taka, to: uwiedzie tylko najmłodszych fanów

Dwie największe bombki w odległej galaktyce, kolejne niewinne ofiary złego Imperium

KTO ROBI: Capcom
KTO WYDA: Capcom
KIEDY WYDA: 2010

GRALIŚMY W: wersję demo na PlayStation 3
LINK: www.lostplanet-thegame.com

info»

tekst mielu

KRYZYS W RAJU
LOST PLANET 2

Pierwsza część nie była rewelacją, ale dwa miliony nabywców nie mogą się mylić, więc kontynuacja musiała powstać. Głównego bohatera zamieniono na czterech żołnierzy i zrobiono z Lost Planet co-opową strzelankę

Demo to trzy krótkie grywalne fragmenty. Nie ma żadnego filmu wprowadzającego w fabułę, więc nie wiadomo, kim dokładnie są żołnierze, którzy walczą z akridami, obcymi z planety E.D.N. 03. Na początku uzbrojeni ludzie płyną poduszkowcami i zostają zaatakowani. Bohater wraz z trzema partnerami szczęśliwie ląduje na lądzie i **zaczyna się jatka z latającymi kosmitami** przypominającymi rybi szkielet. Byli w pierwszej części, wciąż są słabi i padają od jednej kuli, więc pierwsze kroki w dżungli stawia się pewnie i bez lęku.

Zaraz, dżungla w Lost Planet? Szok, w świecie gry od wydarzeń z pierwszej części minęło zaledwie dziesięć lat, a pokryta śniegiem planeta zmieniła się nie do poznania. Klimat ocieplił się do tego stopnia, że w pewnych rejonach powstały nawet pustynie! W demie nie ma takiego miejsca, ale Capcom prezentował je na Tokyo Game Show. Na pustyni gniazdko uwili sobie Śnieżni Piraci. Powinni pomyśleć nad zmianą nazwy.

ŻYCIE W DRUŻYNIE

Piratów w demie nie ma, tylko akridy, a akcja toczy się w dżungli. **Wygląda pięknie, zwłaszcza światło przebijające przez liście.** Specjalny filtr obrazu i odpowiednio dobrane kolory zapewniają naturalny wygląd. Przynajmniej gra nie pomyli się z Avatarem, który jest bajkowo pastelowy. Niestety czar pryska, gdy przejdzie się przez zarośla. Postać przenika przez liście, żaden z nich się nie porusza. Ładne, ale nieinteraktywne środowisko – japońska podpucha znana z Resident Evil 5. Na dodatek można iść tylko przed siebie, to liniowa gra i nie da się zboczyć z trasy.

"OGROMNY JASZCZUR POŁYKA BOHATERA, A WTEDY MOŻNA GO OSTRZELAĆ OD WEWNĄTRZ"

W ciepłym klimacie nie trzeba martwić się o ogrzewanie bohatera. Wciąż zbiera się kule energii (T-Eng) z ciał zabitych akridów, ale **nie zużywa się ona automatycznie przez całą rozgrywkę**, jak w pierwszej części. Przydaje się za to, gdy mocno poturbowany żołnierz ledwo zipie. Można dokonać wymiany, poświęcić część energii, by zregenerować zdrowie bohatera. To jedyny sposób na odnowienie paska życia. Proces ten zajmuje kilka sekund, więc trzeba schować się przed akridami. Nie zawsze się to udaje, czasem zdążą zabić ofiarę. Po chwili żołnierz odradza się we wskazanym spawnpoincie, ale nie za darmo. **Ceną jest kilkaset punktów z Battle Gauge** – wskaźnika, nazwijmy to, zdrowia drużyny. Jest on wspólny dla całego czteroosobowego zespołu, którego członkiem jest bohater gry. Gdy ginie którykolwiek z jego partnerów, pasek się zmniejsza. Misja kończy się niepowodzeniem po wyczerpaniu puli punktów. Trzeba je uzupełniać, aktywując tak zwane Data Posty znane z pierwszej części. Urządzenia te dodają punkty do Battle Gauge i zwiększają T-Eng. Służą również jako punkty respawnu. Wspólne zdrowie dla całej drużyny zmusza graczy do współpracy i dbania o każdego członka, zwłaszcza najsłabszego. Będzie też niewątpliwie przyczyną wielu kłótni podczas rozgrywek w sieci.

NUDNO SAMEMU

Nowe akridy, szybkie i skoczne jak dzikie koty, wytrzymują kilka strzałów z shotguna. Rozpadają się na kawałki, ale dalej walczą. Trzeba dużo biegać, nie zostawać w miejscu. Na TGSie pokazano ślepe słonie – atakują na słuch, a omijają tych, którzy się nie ruszają. Już widać, że na każdego wroga potrzebna będzie inna taktyka.

Ostatnia misja z dema to walka z wielkim bossem. Wygląda jak sześcionoga jaszczurka, uderza językiem, trzeba się chować za skałami, wychylać i strzelać w czułe punkty: nogi oraz grzbietowe czułki. Drań nawet połyka bohatera, od wewnątrz też można go ostrzelać, choć czai się tu dużo mniejszych akridów. Widok wielkiego cielska rozpuszczającego się w czarny szlam to spora satysfakcja, ale w singlu walka jest żmudna, bo trzeba stosować schemat: schowaj się za ścianę, strzel, pobiegnij do innej osłony, powtórz. **Lepiej grać w kooperacji i właśnie z myślą o tym trybie powstaje gra.** Walka z kolosem jest dużo bardziej rajcująca, można sobie pozwolić na bieganie obok niego, dezorientowanie i denerwowanie go atakami z różnych stron. Wtedy gra błyszczy.

W sumie demo jest takie sobie, nie zaskakuje, absolutnie nie sprzedaje gry. W Tokio pokazano misję, podczas której akcja toczyła się na dwóch jadących obok siebie pociągach. Dało się nawet pomiędzy nimi przeskakiwać. Więcej takich atrakcji, a może Lost Planet 2 jednak będzie dobre. ■

LOST PLANET 2

PRZECHODZI
- nie tylko śnieg, ale także dżungla i pustynia
- gigantyczni bossowie z ciekawymi zakamarkami

DO KOREKTY
- w trybie dla jednego gracza jest zbyt nudno
- otoczenie nie jest interaktywne

Jeśli gra będzie taka, to: bez zgranej ekipy nie będzie warto w nią grać

Kiedy mówiłem, żebyś skoczył po taksówkę, nie miałem tego na myśli aż tak dosłownie

Sensację na targach uzbrojenia zrobił wózek inwalidzki w wersji na bezdroża i slumsy

KTO ROBI: Gearbox Software
KTO WYDA: Cenega Poland
KIEDY WYDA: październik 2009

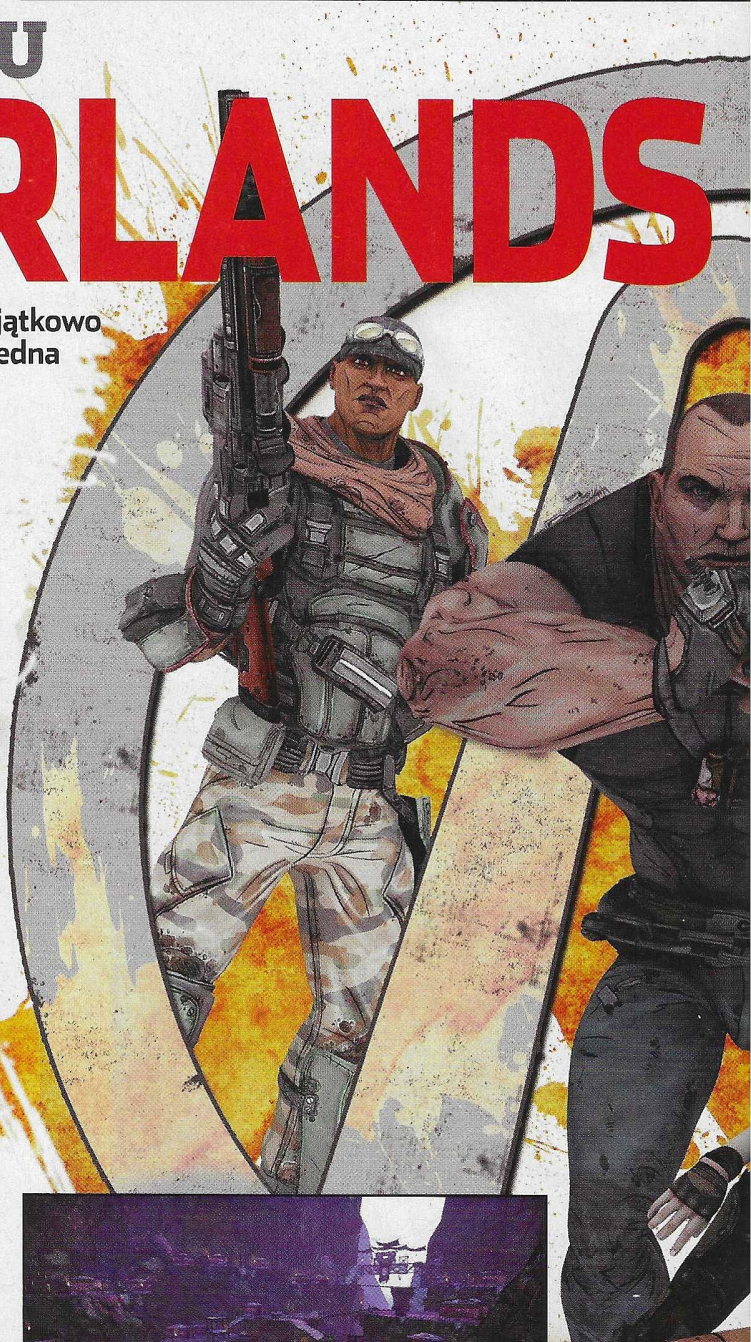
GRALIŚMY W: wersję preview
LINK: www.borderlandsthegame.com

info»

tekst b-side

NA GRANICY IDEAŁU
BORDERLANDS

Ta gra to Diablo przeniesione do konwencji fps w wyjątkowo eleganckim postapokaliptycznym stylu. Szykuje się jedna z najbardziej wciągających strzelanin roku



Poszukiwania tajemniczej krypty obcych na planecie Pandora? Brzmi erpegowo, ale wystarczy kilka minut, by zapomnieć o fabule i skupić na daniu głównym. Ten świat przypomina filmowego Mad Maksa – postapokaliptyczny klimat, pustynie, kaniony, jaskinie i klify oraz osiedla z blachy falistej i śmieci. Wszędzie pełno łupów i chodzących punktów doświadczenia, aż chce się biegać i strzelać.

WOJNA OD POCZĄTKU

Są cztery klasy postaci – uniwersalny żołnierz, góra mięsa zwana rzeźnikiem, gość od snajperek i parająca się magią Sirena. Każdy może używać dowolnej broni, ale odblokowywane skille szybko wskazują ulubioną zabawkę. Tutorial błyskawicznie wrzuca w klimat – to nie strzelnica, tylko ostra jazda z wyskakującymi wrogami. Potem chwila oddechu w blaszanej osadzie, gdzie da się zgarnąć misję, dokupić apteczki, tarcze energetyczne, granaty i nowe rodzaje broni.

Każdy quest jest wpisywany do dziennika, a wybór jakiegoś zadania włącza kierunek na kompasie i znaczek na mapie. Misje mają swój poziom trudności – **Tough i Hard są faktycznie trudne, ale dają kupę doświadczenia**. Można je jednak wykonać później, nie tracąc nic poza wyzwaniem, bo wartość nagród dopasowuje się do naszego poziomu.

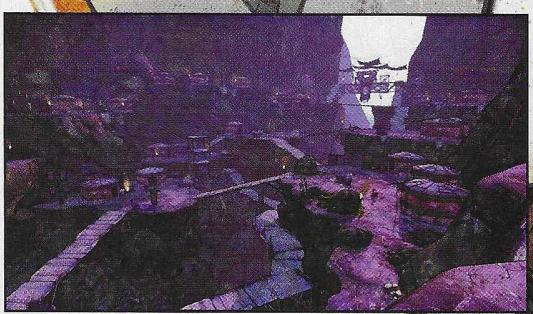
Początkowe pukawki są cienkie, ale już pierwsze misje przynoszą konkretny sprzęt. Gnaty różnią się celnością, mocą i szybkością strzałów oraz takimi parametrami jak szybkość przeładowania czy zoom. Są też cechy specjalne jak **podpalanie wroga czy traktowanie go prądem**. Już zerkając na leżącą na ziemi spluwę, widzimy, czy warto się schylić, a w menu ekwipunku da się wygodnie porównać dowolne rodzaje broni.

A do oglądania jest ponad 500 000 modeli! Pistolety, pmy, kaemy, shotguny, wyrzutnie rakiet, granaty, snajperki. I wszystkie bywają przydatne, zwłaszcza modele unikatowe. Amunicja zapalającą wzbogaca walkę o efekty świetlne i skraca życie wroga, a model z elektromagnetycznym kopem sieje nieziemski pogrom. I daje równie wielką satysfakcję.

„PSYCHOPATYCZNE KARŁY MUTANTY W MASKACH RZUCAJĄ SIĘ Z KRZYKIEM I KOŚCIĄ W RĘKU”

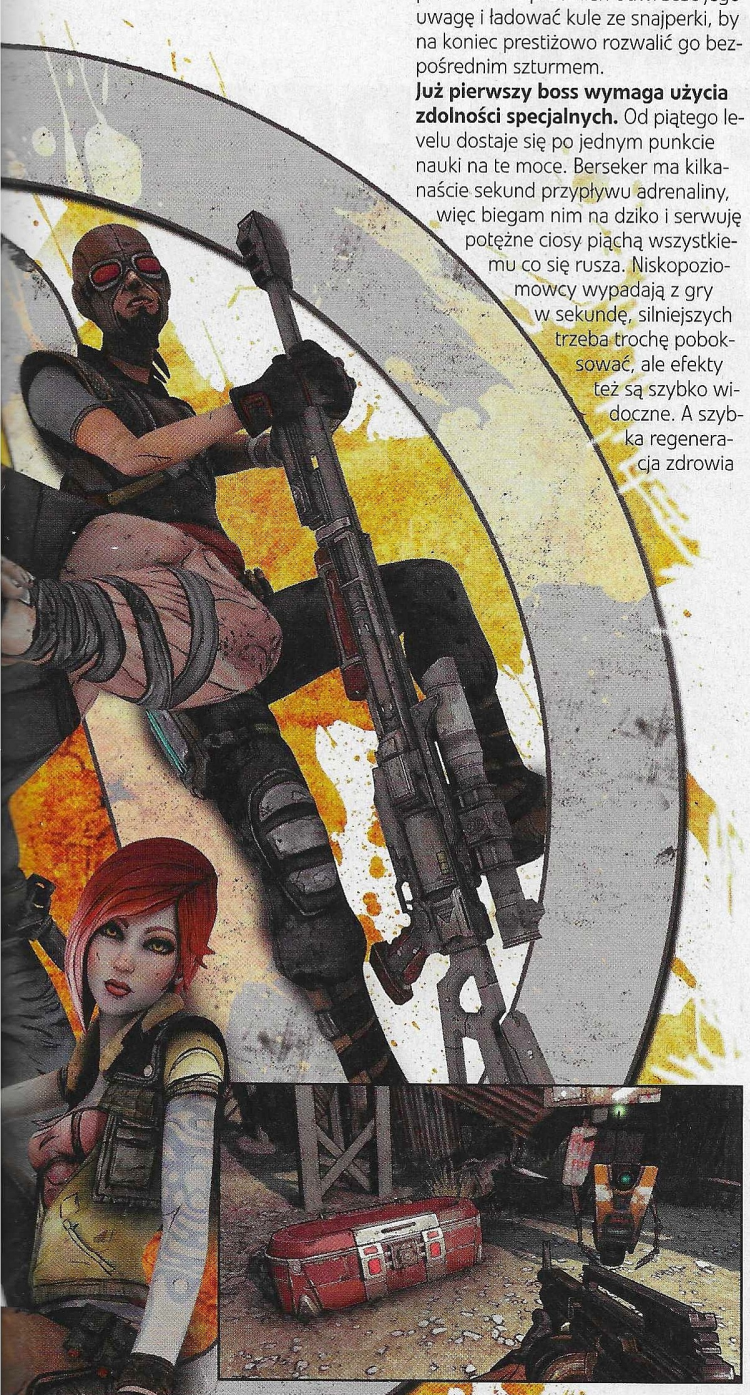
SKILLE I STRATEGIA

Gra zmusza do używania taktyki. O ile w singlu polega to najwyżej na kucaniu za osłonami, **dużo więcej kombinuje się w co-opie**. Bazy bywają tak zbudowane, że da się je zajść z dwóch stron albo spenetrować ze snajperki po znalezieniu odpowiedniego punktu. Centralny rush na cel jednej z misji, bandytę Boneheada, kończy się klęską. Siedzący na swoim złomowisku paker był wspomagany przez gościa rozmiarów automatu z napojami i kilku psycholi. Zajście go z dwóch stron



Najbardziej malownicze pawie są po herbacie z prądem

Eliminacja na tym etapie Tańca z Kulami była zwykle dożywotnia i nieodwołalna



pozwoliło na przemian odwracać jego uwagę i ładować kule ze snajperki, by na koniec prestiżowo rozwalić go bezpośrednim szturmem.

Już pierwszy boss wymaga użycia zdolności specjalnych. Od piątego levelu dostaje się po jednym punkcie nauki na te moce. Berserker ma kilkanaście sekund przypływu adrenaliny, więc biegam nim na dziko i serwuję potężne ciosy piąchą wszystkiemu co się rusza. Niskopoziomowcy wypadają z gry w sekundę, silniejszych trzeba trochę pobokswać, ale efekty też są szybko widoczne. A szybka regeneracja zdrowia pozwala przyjąć sporo kul na klatę. Sirena dostaje niewidzialność, więc może cicho podejść za plecy twardzieli i zdzielić ich falą uderzeniową, a potem poprawić z gnata.

Po odblokowaniu pierwszej umiejętności odkrywa się drzewko: trzy sekcje po sześć skilli. Początkowo mamy dostęp do sześciu pierwszych, po dokonaniu kolejnych ulepszeń drzewko się rozwija. Jedna sekcja wpływa na czas działania i siłę specjalnych mocy, inne na ataki czy szybkość przeładowania. Po kilku awansach czuć przypływ mocy. A że misje i wyrzynka dają sporo doświadczenia, punkty nauki lecą szybko.

Propozycja zamiany spluw była dowodem, że irokez to nie jest dobre uczesanie na pustynię

SZALONY ŚWIAT

Pojazdy, futurystyczne hot-rody z dopalaczem, da się tuningować, ale na pokazie był tylko podstawowy model. Pozwala błyskawicznie dojechać do celu misji i ominąć za szybko respawnujących się kolesi. A na miejscu przywitać wroga salwami rakiet i seriami z karabinu o niekończącej się amunicji.

Kilka godzin gry w przedpremierową wersję pozwala poczuć **wyjątkowy klimat eksploracji**. W okolicy pełno dolin i gór, jaskinie zamieszkują krwiożercze psy, które drapią, skaczą i kąsają. Po zapoznaniu ich łba z shotgunem odkrywamy, że miały złą dietę i odżywiały się... nabojami, które znajdujemy w kupce flaków. Inne wersje psów są twardsze, jedne plują kulami z kwasem, inne płoną czy rzygają czymś toksycznym. Zaczyna się taniec w stylu Quake'a – strzelanie, uciekanie do tyłu i na boki, skakanie...

W okolicy osady-złomowiska kręcą się bandyci kryjący drogę do swojego króla śmieci. Ci już zostawiają zacniejszy loot i równie dobre wspomnienia. Psychopatyczne karły mutanty w maskach rzucają się z krzykiem i kością w ręku, ich bardziej wyrośnięta odmiana podczas szturmu... zapala się! Bohaterowie nie są gorsi. Berserker ma śmiech odpowiedni dla żyjącego z zabijania gościa, a wejściu w szał towarzyszy złowrogi rechot. Wędrówce towarzyszą wkręcające dźwięki bębnów w stylu afrykańskiego Far Cry'a 2 i lekko psychodeliczne odjazdy, a przy starciu muzyka dostaje mocnego kopa.

Perłą jest cel-shadingowa stylizacja graficzna. Nie jest zbyt kolorowa, a wrzuca fajny luz w atmosferę gry – absolutnie nie czuć, że bohaterowie to obrońcy wszechświata czy wybrani przez przeznaczenie odkrywcy ubertajemnicy. Lekko komiksowe ujęcie zmniejsza wagę dramatu, czyniąc z gry wyluzowaną jatkę.

Trzeci element postapokaliptycznej układanki to nietypowi npc-e. Już na starcie wita gracza szalona wersja R2-D2, a potem podobizny tego robota widać przy różnych misjach czy opisach w panelu postaci. Rozwiązanie zerżnięte z Fallouta 3, ale fajnie tu pasuje. Szybko trzeba zapoznać się również ze stukniętym doktorkiem, staręńkim redneckiem z dubeltówką i futurystycznymi okularami czy maszyną do sprzedaży broni, z której wydobywa się głos sprzedawcy z, rzecz jasna, rosyjskim akcentem.

Wersja preview miała trochę usterek technicznych oraz momentami niepokojąco zachwiany balans rozgrywki, który sprawiał, że na wyższym poziomie ilość wysypywanego ołowiu była większa od tego, co zbieraliśmy z ciał wrogów. Ale nawet jeśli twórcy tego nie poprawią, szykuje się fantastyczna, wciągająca i długa przygoda o nabijaniu leveli gnatami. ■

BORDERLANDS

PRZECHODZI

- postapokaliptyczny, ale wyluzowany świat
- mnóstwo fajnych i przydatnych broni
- pełna emocji rozgrywka w co-opie

DO KOREKTY

- zbalansowanie rozgrywki i rozdawanego lootu

Jeśli gra będzie taka, to: i tak będzie nieziemsko wciągająca

Wrogowie dzielili się na całkiem nieźle jarzących i takich mocniej zajaranych

PRODUCENT: Codemasters
POLSKI WYDAWCA: Codemasters
CENA: 139 zł

WYMAGANIA SPRZĘTOWE: procesor 2,4 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 256 MB

MULTIPLAYER: do 32 graczy
LINK: www.flashpointgame.com
ZA ROK: rozrywka hardkorowców

info»

tekst zooltar

WOJNA W SOSIE WŁASNYM
OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

Mimo zamieszania z tytułem i konkurencją druga część pierwszego popularnego symulatora walki piechoty w końcu desantuje się na naszych komputerach. Szturmem podbija serca każdego fana wojny – w innym stylu niż ArmA II

Ta gra właściwie w żaden sposób nie nawiązuje do swojej poprzedniczki. Oczywiście poza tytułem i faktem bycia symulatorem pola bitwy. Symulatorem co prawda znacznie prostszym niż ArmA II, z mniejszą liczbą opcji, za to przejrzystszym i znacznie bardziej przystosowanym do grania.

SKIRA NIEZGODY

Akcja gry toczy się na wyspie Skira w roku 2011. Kryzys ekonomiczny spowodował masowe bezrobocie w Chinach, a to popchnęło władze do wojny z Rosją. Malutka wyspa, która w średniowieczu należała do Państwa Środka, a teraz znajduje się w posiadaniu Rosji, kryje pod swą powierzchnią olbrzymie złoża ropy. Staje się więc łakomym kąskiem dla światowych mocarstw i gdy Chiny lądują na Skirze, USA spieszy z bratnią pomocą. Gracz wciela się w dwóch amerykańskich żołnierzy, dowódców czteroosobowych zespołów ogniowych, które **współdziałają z innymi siłami lądowymi i powietrznymi**, walcząc z chińskimi wojskami.

Zespoły (różne części kompanii Sabre) pokazują dwa różne aspekty nowoczesnej walki lądowej – skryte ataki na newralgiczne punkty infrastruktury wroga i starcia w dużej skali, w trakcie których zdobywamy wskazane cele lub bronimy ich. Misje są zróżnicowane i ukazują różne twarze nowoczesnej wojny. Zakradamy się w nocy i wysadzamy generator w przepompowni paliwa, by potem za dnia, już jako drugi zespół, brać udział w natarciu mającym zabezpieczyć teren dla naszych wojsk. Zadania są dobrze zaprojektowane i nie pozwalają się nudzić. Ale nie liczmy na jakąś ciągłość fabularną, bo tu nie ma takiej wyrazistej historii jak w Call of Duty czy nawet w ArmA II. Bierzemy po prostu udział w wojnie, wykonując rozkazy, a jeśli chcemy poznać tło, musimy przeczytać suche teksty odpraw kreślące sytuację strategiczną.

> **„RYZYKUJEMY ŻYCIEM, TRZEBA DZIAŁAĆ SZYBKO, CELNIE STRZELAĆ I RADZIĆ SOBIE Z BALISTYKĄ"**

NA WOJNIE SIĘ GINIE

Dragon Rising stara się odtworzyć wrażenia, jakie są udziałem prawdziwych żołnierzy, więc jest grą trudną. Jeśli popełni się błąd, to śmierć przychodzi szybko. W trakcie starć ogniowych zawsze ryzykujemy życiem, więc trzeba działać szybko i celnie strzelać, radząc sobie z realistyczną balistyką. Oddając strzał, musimy pamiętać o odległości, pozycji, w której się znajdujemy i rozrzucie broni. Nie wolno zbyt długo pozostawać w jednym miejscu, bo wróg nas namierzy, ostrzela i okrąży. Sztuczna inteligencja jest niezła i choć często zdarza się jej głupieć, to jednak **sensownie reaguje na naszą obecność**. Ostrzeliwani szukają schronienia, odpowiadają ogniem i próbują nacierać, wzywając jednocześnie posiłki. Jeśli tracą nas na chwilę z oczu, to gubią nasz ślad i zaczynają przeszukiwać okolicę albo wycofują się na swoje pozycje. Od momentu wejścia do walki ich działania nie są w żaden sposób skryptowane, więc misja może rozwinąć się w zaskakującym kierunku, za każdym razem jest nieco inna niż poprzednio.

Fani gier akcji mogą poczuć się mocno rozczarowani, bo strzelaniny nie przypominają tego, co znamy z Call of Duty, Wolfensteina czy nawet Battlefielda. Tu walczy się na dużych dystansach, najczęściej polując na mikroskopijne sylwetki poruszające się gdzieś w oddali. Nie wolno marnować amunicji, więc **każdy strzał musi być dokładnie wymierzony**. Wymiany ognia bywają zaskakująco krótkie, ale czasem przekształcają się w długie i krwawe bitwy, w trakcie których kluczowe jest wykorzystywanie pozostałych członków zespołu.

Używanie systemu dowodzenia jest łatwe. Dopiero gdy znajdujemy się pod ostrzałem, ogarnięcie kilkunastu celów i wydanie odpowiednich komend urasta do rangi sporego wyzwania. Można niby korzystać z mapy, ale akcja nie zatrzymuje się, więc łatwo zarobić kulkę. Niestety sztuczna inteligencja naszych kompanów w wielu przypadkach skutecznie rujnuje przyjemność z dowodzenia. Reagują z opóźnieniem, blokują się na elementach otoczenia, a z pojazdami radzą sobie absolutnie fatalnie. Rozwiązaniem jest granie w trybie kooperacji – w paczce czterech zgranych znajomych Dragon Rising nabiera zupełnie nowego charakteru.

NIEZŁY DYM

Kumple przydadzą się nie tylko do jeżdżenia pojazdami, choć trzeba przyznać, że samodzielne dowodzenie jednostką zmotoryzowaną może doprowadzić do szału. Każdy żołnierz zajmuje inną pozycję, więc na przykład jeśli nie siedzimy na miejscu dowódcy, to nie możemy kierować ogniem. W trakcie terenowej jazdy dokładne trafienie celownikiem w punkt, w który chcemy się dostać, jest niesamowicie trudne. Z kolegami nie ma tego problemu, bo można po prostu powiedzieć, o co nam chodzi, a nie walczyć z interfejsem. Pojazdy to jednak tylko tło, a zabawa nimi ma sens głównie w multiplayerze.

Grę napędza silnik EGO, przetestowany ze świetnymi skutkami w DiRT 2. Tu działa bardzo dobrze, generując **olbrzymie i zróżnicowane połacie terenu** porośniętego gęsto roślinnością. Wybuchy jak w rzeczywistości prawie pozbawione są ognia, za to wytwarzają ogromne ilości dymu i kurzu, zasnuwającego na kilkadziesiąt sekund okolicę. Nad płonącymi pojazdami wzbijają się w niebo czarne słupy dymu, które przez godziny widać z oddali. Tworzy to unikatowy klimat żyjącego pola walki, który psują tylko niezniszczalni towarzysze.

Telewizyjny teatr jednego aktora przedstawia jednoaktówkę „Śmierć na jednym moście"

czalne drzewa (budynki już można wysadzać) oraz miejscami kulejąca animacja postaci.

Dragon Rising skupia się na działaniach piechoty i muszę przyznać, że **wychodzi mu to nie gorzej niż ArmA II**. W inny jednak sposób, bo Operation Flashpoint jest znacznie mniej skomplikowany.

Dużo tu uproszczeń, jednak esencja walki lądowej została należycie oddana. Gdy znajdujemy się pod ostrzałem, wkoło świszczą kule, a eksplozje pocisków artyleryjskich wstrząsają okolicą, wzbijając w powietrze tumany pyłu i dymu, czujemy się jak na wojnie. Pozbawionej hollywoodzkich fajerwerków, ale **emocjonującej jak amatorskie filmy żołnierzy amerykańskich wrzucone na YouTube'a**. To miejscami dość surowa gra, ale zrobiona z pomysłem i choć ma parę błędów, nie są one tak wkurzające jak te w ArmA II. Ja w każdym razie odmeldowuję się na Skirę, zostawiając Czarnoruś innym. ■

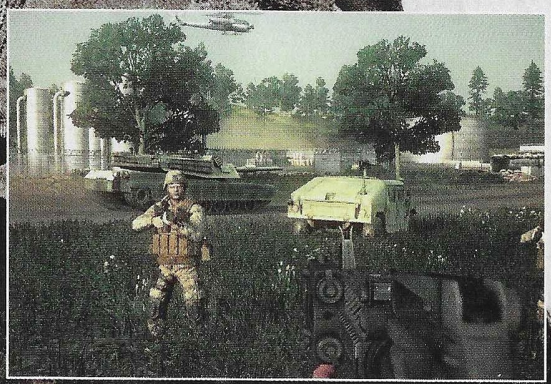
OPERATION FLASHPINT DRAGON RISING

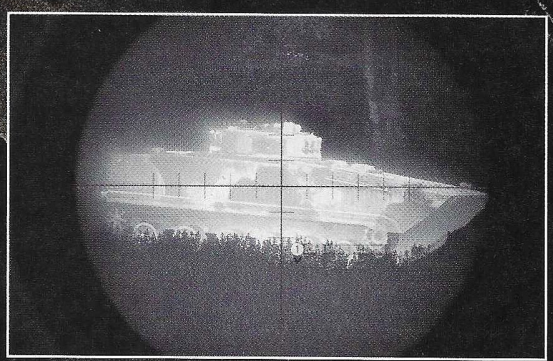
PLUS
- realistyczny klimat pola walki
- wciągające wymiany ognia

MINUS
- niestety nadal nie pozbawiona błędów
- sztuczna inteligencja miejscami zawodzi

Ostrzał ostrą amunicją

8





Przeniesiony karnie z pułku myśliwskiego uważał, by mieć za plecami źródło ciepła

W nocy wszystkie koty są niebieskie. I dziadki też

PRODUCENT: Piranha Bytes
POLSKI WYDAWCA: Cenega Poland
CENA: 119,90 zł

WYMAGANIA SPRZĘTOWE: procesor 2 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 256 MB

MULTIPLAYER: brak
LINK: risen.deepsilver.com
ZA ROK: nadal świetna przygoda

info»

tekst b-side

POWSTANIE Z MARTWYCH

RISEN

Goście od Gothików powrócili do korzeni i serwują wciągającą przygodę w fascynującym, klimatycznym świecie. Żegnajcie, przespane noce!

Chociaż to rpg, nie ma wyboru rasy, klasy postaci, profesji, określania charakteru ani rzucania kó, żeby wybrać peryferyjne statystyki. Piranha Bytes ponownie proponuje liniową, ale szalenie wciągającą, epicką przygodę. A brak swobody w kreacji bohatera czy wpływaniu na świat z powodzeniem rekompensuje **świetnym klimatem jak z książki fantasy**, a nie krainy sztywniackich npc-ów.
Zaczyna się jak w Gothiku – nasz bohater to całkiem obcy koleś, który nie bardzo pamięta kim jest i czemu leży półprzytomny na plaży. Nie ma misji, trzeba odkryć to miejsce i wejść w całkiem nowy świat.

HISTORIA KONTROLOWANA

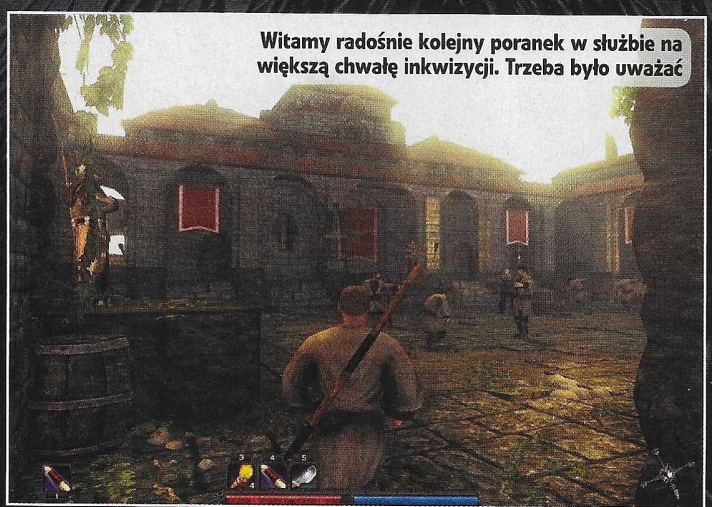
Początek jest mocny. Szalejąca w nocy burza i zarośnięty złowieszczo mroczną puszczą brzeg wróżą zarówno kłopoty jak i przygodę. Nieopierzeni poszukiwacze nieśmiało rozglądają się za bezpieczną ścieżką. Weterani szybko kombinują sobie porządny miecz, zbierają porozrzucany po plaży sprzęt i rzucają się w krzaki na spotkanie z przygodą. A przygoda od walki z morskim sępem wkrótce prowadzi do jaskini pełnej skarbów i gnomów czy ukrytego miejsca z porzuconą bronią. Już pierwsze chwile dają wyraźny sygnał, że osoby z żyłką do eksploracji będą miały co robić. I rzeczywiście rozglądanie się za sekretami towarzyszy nam przez całą grę.
Po przemieszczeniu się trochę bardziej w głąb lądu znajdują się w końcu ludzie, którzy są w stanie mniej więcej nakreślić, co się tu dzieje. Na wyspie zaczęły z niewiadomego powodu wyrastać ruiny, czym zainteresowała się kontynentalna inkwizycja. Jej wojownicy przypłynęli, spędzili wszystkich rzemieślników i chłopów do miasta, które zamknęli, a na zewnątrz działają razem z kastą magów. Nie wszystkim się taka tyrania podobała, więc pod wodzą Don Estebana miłośnicy bijatyki i wolności wynieśli się na bagna. Nie ma jednak żadnej presji, żeby od razu do kogoś się przyłączać. Można równie dobrze wkręcić się do miasta i tam poznać opinie ludzi, jak i od razu szukać szczęścia w którejś z frakcji. Pomimo ostrzeżeń pracujących na farmie nowicjuszy, nie ukrywałem swojej obecności przed zbierającym haracz wojownikiem inkwizycji. Chciałem go zabić, ale gość łatwo mnie powalił i zaciągnął do klasztoru, bo... okazał się nieśmiertelny. **Lenistwo twórców? To celowe** – zwyczajna taktyka, która ma nas powstrzymać przed przedwczesnym poznaniem historii.

Klasyczna zagrywka, Mistrz Gry mówi: tu jeszcze nie możesz wejść.
Wbrew pozorom te bariery wcale nie oznaczają, że gra prowadzi nas za rękę, a wybory są jedynie słuszne. Zalew questów, poznawanie kolejnych historii npc-ów, śledztwa i szukanie poszlak staje się tak wciągające, że potrzeba niczym nieograniczonego wpływania na świat zwyczajnie znika. Miasto jest pełne potrzebujących pomocy biedaków, cwaniaków, handlarzy, wojowników i złodziei, którzy oferują questy... albo trzeba samemu o nie walczyć. W klasztorze głównym motywem jest sprawa morderstwa czy szukanie tajnych przejść do biblioteki i laboratorium. Przypomina to **intrygę z klasycznych książek przygodowych**. W obozie buntowników dominuje surowy militarny klimat, ale chodzenie po wiecznie ciemnych i zamglonych bagnach, wykopywanie skarbów i walka z pojawiającymi się nagle potworami to niezłe przeżycie.

UDANA WALKA

Tradycyjnie początki to zbieranie sił, przegrzebywanie kufrów i opychanie wszystkiego handlarzom, poszukiwania lepszego uzbrojenia i w końcu powolne zdobywanie reputacji. Przez pierwsze kilka godzin najważniejszymi czynnikami są oczywiście siła i style walki. Do wyboru miecze, włócznie i ciężkie, dwuręczne topory. Każdą bronią faktycznie inaczej się walczy, a na kolejnych poziomach (jest ich łącznie 10) dochodzą unikatowe ataki jak przełamywanie obrony toporem. Co najważniejsze – walka naprawdę syci, nie jest klikaną młócką ani niedorobionym systemem jak w Gothiku 3. Ciosy elegancko łączą się w kombinacje, tarcza idealnie blokuje każde uderzenie, strafe'owanie pomaga zajść od

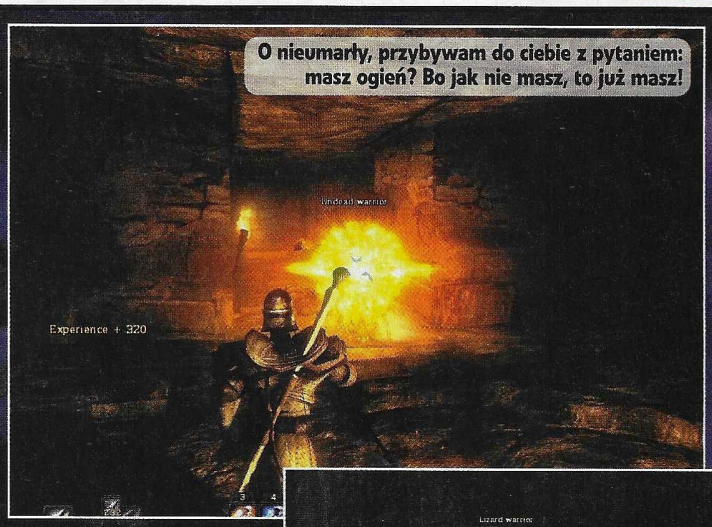
„WALKA SYCI, WROGOWIE NIE SĄ TĘPI, ZDOLNOŚCI BOJOWE SIĘ PRZYDAJĄ, A CZASAMI SĄ NIEZBĘDNE"



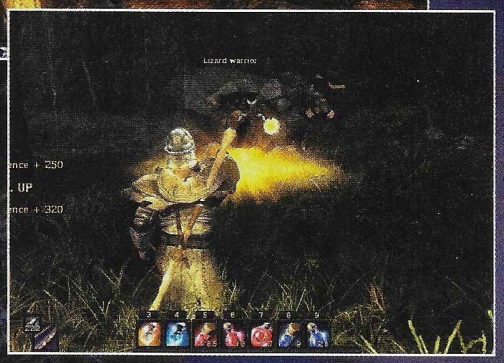
Witamy radośnie kolejny poranek w służbie na większą chwałę inkwizycji. Trzeba było uważać

Nie ma jak grzać kości przy ogniu z wierną laską przy boku, a jeszcze lepiej dwiema

Nie ma lepszego sposobu na szkieleta, jak skopać go z wysokich, twardych schodów



O nieumarły, przybywam do ciebie z pytaniem: masz ogień? Bo jak nie masz, to już masz!



boku, a do tego są jeszcze specjalne ciosy. Wrogowie nie są jednak tępi i wykorzystanie tych zdolności bojowych faktycznie się przydaje, a czasami jest bardziej niż niezbędne i wcale nie takie łatwe.

Nie mogło zabraknąć łuku i kuszy, które idealnie zwabiają przeciwników. Lepszym ich odpowiednikiem jest magia runiczna, której śmiertelnicy użyją także w formie zwojów czy też przeznaczone dla inkwizycji kryształy. To coś w rodzaju run ofensywnych, na przykład ognisty pozwala roztrwaniać manę na fireballe. I to również da się ulepszać do 10 poziomu, przyśpieszając tempo lotu, zasięg rozprysku i obrażenia. Łażenie po brudnych, ciemnych kryptach i nasuwanie kulami ognia to czysta przyjemność.

Nie zabrakło także zdolności peryferyjnych. Alchemia to tradycyjnie arcyprzydatny fach, pozwalający każdej klasie zaoszczędzić fortunę na miksturach zdrowia i many czy przyrządzić te podnoszące na stałe główne parametry. A ziółek i kwiatków do zbierania jest masa. Nauka sztuki kowalskiej stanowi najlepszy sposób na **przygotowanie świetnej jakości miecza** we wczesnych fazach gry. Można również nauczyć się, jak wydobywać rudę żelaza, złota i obsydianu. Widoczne na ścianach jaskiń minerały rozkruszają się od uderzeń kilofa, a potem już prosta droga do kowala, który przyrządzi z rudy stal do kucia. Albo do warsztatu złotniczego, gdzie wyrabia się magiczne pierścienie. Chociaż to drugie okazuje się średnio przydatne, bowiem wartościowej biżuterii można znaleźć w grze całą masę.

Pozabijane zwierzątka i monstra zostawiają po sobie drobne trofea, ale nauka właściwego rozpruwania ich ciał plus drogie narzędzia pozwalają wracać z kilka razy większym łupem. Można za to dostać kupę kasy albo wykorzystać do... tworzenia zwojów. Tak, tego też można się nauczyć. A nawet warto, bo takie efekty jak magiczne światło, wskrzeszanie kościotrupa czy otwieranie trudnych zamków **zdecydowanie ułatwiają eksplorację podziemi**.

Nie pominięto również złodziejskiego fachu. Wprawdzie znowu kradzież kieszonkowa to jedna z mniej opłacalnych inwestycji punktów nauki, ale nauka otwierania zamków już jak najbardziej jest warta zachodu. Niektóre skrzynie wymagają użycia wytrychu i kręcenia nim po cztery czy sześć razy w lewo i prawo, aż znajdzie się właściwą kombinację. Niezbędne jest też skradanie – w masie questów pojawia się kwestia finansowa, a fundusze najlepiej zebrać ze znajdujących się w cudzych domach pamiątek.

Tak naprawdę nie wszystkie umiejętności będzie się co chwila wykorzystywało, ale daje to świetne poczucie, że gramy erpegową postacią z krwi i kości. Zwłaszcza że w Risenie panuje bardzo fajny klimat. Po pierwsze główny bohater nie ma statusu herosa, który przemierza świat otoczony aurą nadczłowieka, tylko jest tak samo zwyczajnym gościem, jak każdy inny w tej grze. Dopiero cierpliwe rozwijanie postaci i praca przez godziny nad questami i zdobywaniem przychylności u szefostwa frakcji powodują, że można poczuć siłę i wyższość nad innymi. Po drugie – zamiast sztywnej atmosfery i stojących jak słupy npc-ów, jest chociaż minimum realizmu. W mieście prawie wszyscy mieszkańcy są czymś zajęci – piłowaniem drewna, szlifowaniem miecza, mieszaniem zupy, zaglądaniem do kufra, noszeniem skrzyń i beczek, piciem piwa czy słuchaniem grającej na flecie kurtyzany. To wszystko sprawia, że w tym świecie aż chce się zostać dłużej i nie gonić za bijatyką.

ZA MAŁO PEREŁ

Majstersztykiem są jednak podziemia, których jest w Risenie masa. Schowane wejścia do jaskiń, ciemne korytarze, zabójcze pułapki, ukryte przełączniki, a do tego złowieszczy pomruk, trzęsący się obraz i spadający z góry pył, jakby zaraz cały przybytek miał się zawalić. **W żadnej z gier rpg podziemia nie robiły aż tak realistycznego wrażenia** – uczucie, jakbyśmy sami chodzili w podziemnych korytarzach, jest mocne. Dodajmy do tego możliwość wykopywania z ziemi skarbów czy złożony, długi quest o szukaniu piratskich skrzyń i wszyscy fani Gothików powinni być wniebowzięci. Pomimo tego, że gra wystarcza na kilkadziesiąt godzin, mam do autorów trochę żalu za to, że wszystkiego jest tu trochę za mało. Czemu nie ma więcej osad, obszerniejszych miast, jeszcze więcej zadań pobocznych? Dlaczego nie da się pogadać z niektórymi npc-ami, chociażby pytając ich o drogę? W części dialogów brakuje odpowiednich opcji do wyboru i praworządny bohater brzmi, jakby był z innej planety. Takie liczne drobiazgi oddalają grę od ideału. Pozostaje jednak fantastyczna historia, niesamowity klimat... i optymalizacja, która na dobre zmywa grzechy Gothika 3. ■

RISEN

PLUS	totalnie absorbująca przygoda
PLUS	masa podziemi, tajnych przejść i skarbów
PLUS	piękny, żywy, klimatyczny świat
MINUS	brakuje całej masy istotnych detali

Quest, quest, quest, quest... **8**

Widziałeś gdzieś mojego konia? Przed chwilą tu był, kiedy próbowałem mu dać ostrogę...

PRODUCENT: Rocksteady Studios
POLSKI WYDAWCA: Cenega Poland
CENA: 99 zł

WYMAGANIA SPRZĘTOWE: procesor 3 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 256 MB

MULTIPLAYER: brak
LINK: www.batmanarkhamasylum.com
ZA ROK: po cichu liczymy na sequel

info»

tekst pooh

ZAGRYWKA JOKEREM

BATMAN: ARKHAM

Gra jest jak precyzyjnie skonstruowana układanka. Fabuła, klimat, oprawa, sterowanie – wszystko perfekcyjnie do siebie pasuje. Tak jak i kilka różnych gatunków, które zmieszano, by przyrządzić idealną potrawkę z nietoperza

Miało być prosto. Batman łapie Jokera, odstawia go do domu wariatów na Arkham Island, pieczę nad szaleńcem przejmują dobrzy ludzie pod dyrekcją Sharpa. Wayne wraca do jaskini, ściąga gumowe uszy i... Oczywiście nic nie poszło jak trzeba. Joker pozwolił się złapać, od przekroczenia bram zakładu Bruce miał złe przeczucia, a korytarze nieco za szybko zapełniły się martwymi strażnikami. Superprzestępca trafił dokładnie tam, gdzie chciał – do misternie zaprojektowanej fortecy psychopatów, w jaką zamienił najlepiej strzeżony szpital w Gotham.

Zaczyna się starcie gigantów. Po jednej stronie samotny bohater, po drugiej – kontrolujący sytuację zielonowłosy dowcipniś z pomagierami. Bane, Scarecrow, Harley Quinn, Poison Ivy – przyzwoity wybór odwiecznych wrogów Nietoperza. Ma chłopak za swoje, gdyby ich wszystkich nie zapuszkował, kilka najbliższych godzin byłoby o wiele mniej bolesne.

OSZCZĘDNA BIJATYKA

Na końcu korytarza widzę odwróconego plecami bandytę. Bezszelestnie podkradam się od tyłu, jedna ręka na gardle, druga na ustach, krótka szarpanina, jednego mniej. Wystrzeliwuję hak, skaczę na wystającego ze ściany gargulca. Drugi najemnik pode mną. Zwisam głową w dół, pewny chwyt, koleś wzlatuje do góry. Dwa zero dla nietoperza. Skok w powietrze, rozłożenie skrzydeł, kopniak z góry. To trzeci. W końcu mnie zauważyli. Czas na balet. Błyskawiczna seria ciosów plus ogłuszenie każdego lądującego na ziemi. Cztery, pięć, sześć do zera. Sala oczyszczona, czas: poniżej minuty. Takie spotkania zaliczamy co chwila, za każdym razem podziwiając choreografię walki.

Batman walczy z baletową gracją i absolutną płynnością ruchów. Wskazujemy kierunek, w którym wyprowadzamy cios i naciskamy klawisz lub przycisk myszy. Kombinacje ograniczono do minimum, nawet mniej sprawni manualnie szybko opanują dostępne sekwencje ataków. Jeśli nad głową przeciwnika zapala się ikona, wyprowadzamy kontruderzenie lub robimy unik. Błyskawicznie przeskakujemy między przeciwnikami, równo rozdzielając ciosy. Podczas widowiskowych akcji czas zwalnia, pozwalając napawać się własną przewagą. Walczy się tak fajnie, że aż szkoda, iż Arkham Asylum nie jest bijatyką. A przynajmniej większa jego część.

„BATMAN WALCZY Z BALETOWĄ GRACJĄ I PŁYNNOŚCIĄ RUCHÓW, ZWYKLE Z KILKOMA WROGAMI"

To, że Batman nie jest obdarzony supermocami, najskuteczniej uświadamia frontalny atak na kiku uzbrojonych po zęby bandytów – a raczej jego opłakane skutki. Kostium nietoperza przetrwa pierwszą salwę, wytrzyma drugą i trzecią, ale **po kilku sekundach ostrzału poddaje się i zaczynamy od punktu kontrolnego.**

Nie pomaga też system zarządzania zdrowiem. Po rozpoczęciu starcia energii wciąż nam ubywa, odsłonięcie się na kilka celnych ciosów to automatycznie spadek na czerwone pole i sekundy od nokautu. Dopiero po wygranej Bruce otrzepuje rękawice, zgarnia punkty doświadczenia i automatycznie uzupełnia pasek zdrowia. Podczas starcia z mniejszymi grupkami nie jest to problem, ale walka z bossami potrafi naprawdę wykończyć.

Elementy skradankowe też cieszą. Nie szarżujemy, lecz **szukamy sposobu, by zajść wroga od tyłu.** Przemykamy pod ścianami, skaczemy z gargulca na gargulca tak, aby znaleźć się tuż nad głową przeciwnika i bezszelestnie poderwać go z podłogi. Albo lotem ślizgowym wjeżdżamy z buta w potylicę niczego nie spodziewającego się bandyty. Dróg cichego osiągnięcia celu jest mnóstwo, w kluczowych miejscach znajdziemy choć jedną usłużnie nakreśloną przez projektanta poziomu.

PODŚWIETLONA RZECZYWISTOŚĆ

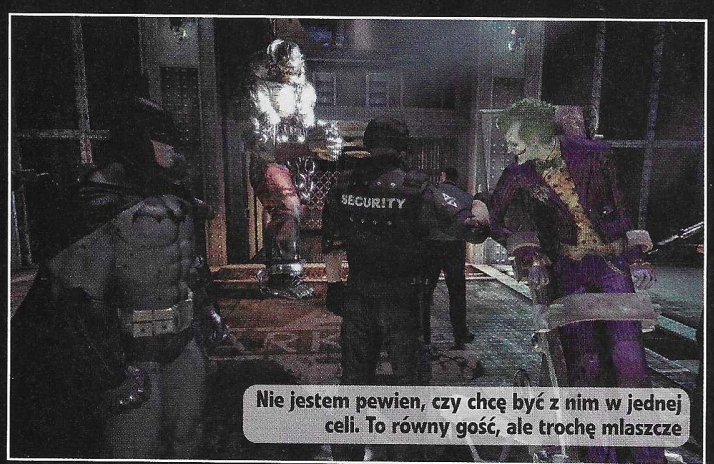
W poruszaniu się po Arkham, rozgryzaniu zagadek i wynajdowaniu optymalnej drogi pomaga tryb detektywistyczny. Po naciśnięciu odpowiedniego klawisza obraz traci kolory, a na ekranie niczym w wizjerze Terminatora pojawiają się informacje o otoczeniu. Na przykład jeśli naszym zadaniem jest odnalezienie komisarza Gordona, a na podłodze znajdujemy jego fajkę, kostium przeanalizuje skład tytoniu, a następnie podświetli jego ślady w otoczeniu. W ten sposób jak po sznurku zmierzamy do celu misji.

Automatycznie zaznaczane też są wszystkie słabsze elementy otoczenia, które możemy wysadzić wybuchowym żelem, gzymsy, do których wystrzelimy hak z wyciągarką czy też przewody wentylacyjne umożliwiające niepostrzeżone podkradnięcie się do wrogów. Z jednej strony dzięki temu bardzo łatwo orientujemy się w przestrzeni, na pierwszy rzut oka widząc, które elementy możemy wykorzystać. Z drugiej czasem ma się wrażenie zbyt oczywistego prowadzenia za rękę, bo gra cały czas delikatnie sugeruje, co i gdzie powinniśmy zrobić.

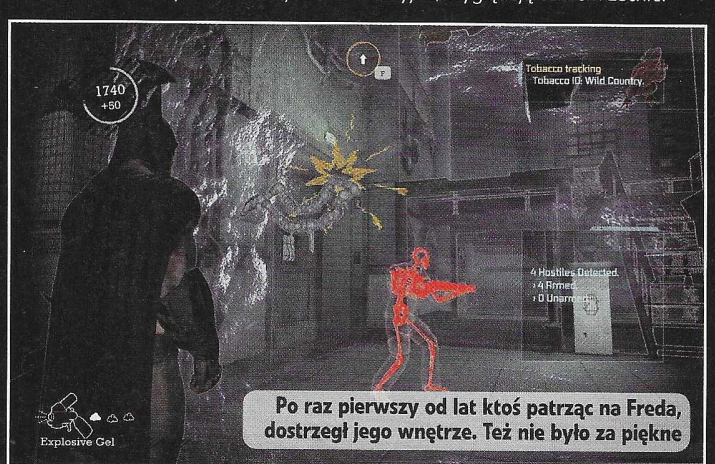
Przemierzając korytarze, widzimy wszystkich znajdujących się w okolicy ludzi, nawet jeśli stoją za drzwiami czy ścianą. Automatycznie rozpoznawana jest też noszona przez nich broń, więc warto w tym trybie rozejrzeć się przed wejściem do pozornie pustego pokoju. Co ciekawe, system nie odróżnia wrogów od przyjaciół, lepiej więc nie atakować w ciemno przed nawiązaniem kontaktu wzrokowego.

NA NIEJEDEN RAZ

Trochę szkoda, że po włączeniu trybu detektywistycznego grafika przygasa i płowieje. Nawet jeśli przyzwyczaimy się do jego wykorzystywania, warto co jakiś czas go wyłączyć dla czystej przyjemności obejrzenia oprawy w pełnej krasie. Autorom udało się wycisnąć siódme poty z ostatniej odsłony silnika Unreal Engine – **wszystko jest najwyższej jakości**, od zmarszczek na twarzy Jokera poprzez klimatycznie mroczne wiktoriańskie wnętrza Arkham aż po dołujące oświetlenie sal spowitych mgłą gazu rozweselającego. W porównaniu z Crysisem gra nie ma się czego wstydzić, skoro nawet tradycyjnie najnudniejsze elementy wystroju wnętrz, szyby wentylacyjne, wyglądają całkiem zacnie.



Nie jestem pewien, czy chcę być z nim w jednej celi. To równy gość, ale trochę mlaszcze



Po raz pierwszy od lat ktoś patrząc na Freda, dostrzegł jego wnętrze. Też nie było za piękne

ASYLUM

Aż warto wrócić na kolejną, bardziej turystyczną rundkę. Zwłaszcza, że autorzy do takiej rewizyty zachęcają. Na początku irytują ściany, których nie możemy wysadzić (a widać, że są wysadzalne), drzwi, których nie możemy sforsować (a widać, że są forsowalne) czy położone w pozornie niedostępnych miejscach wejścia do wentylacji. Rozwiązanie jest zawsze to samo: **gadżety i umiejętności zdobywane wraz z doświadczeniem**. Od pewnego momentu możemy więc wysadzać ściany, później pojawia się możliwość łamania zamków elektronicznych czy docierania w trudno dostępne miejsca. Po ich zdobyciu warto się cofnąć i przetrząsnąć poziom w poszukiwaniu zagadek Riddlera czy nagrań z sesji klinicznych z pacjentami. Satysfakcja gwarantowana.

To nie jest gra przełomowa ani nowatorska. Jeśli komuś wydaje się, że już to wszystko gdzieś kiedyś widział – ma rację. Autorzy głęboko zaczerpnęli z kanonu gier, zremiksowali go i stworzyli własną, nową i doskonałą jakość. Nieco wtórną w szczegółach, ale w końcu wielka elektroniczna rozgrywka to głównie wielki recykling. A efekt końcowy jest znakomity, bez względu na to czy ktoś jest fanem najmroczniejszego z amerykańskich herosów (choć wtedy na bank odleci ze szczęścia) czy też nie. ■

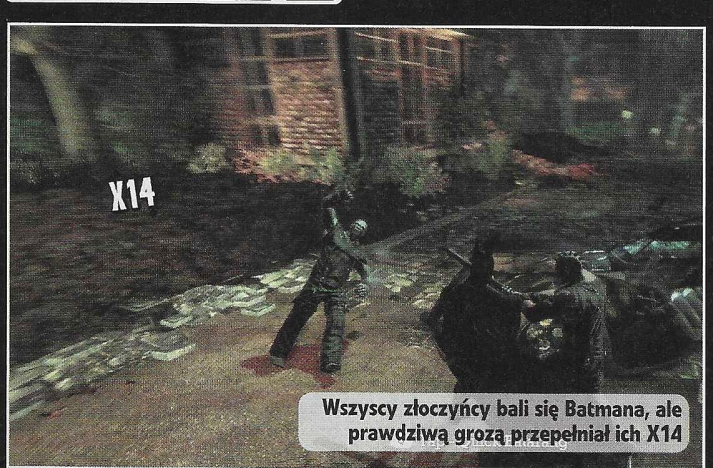
BATMAN: ARKHAM ASYLUM

PLUS
- rewelacyjna, dopieszczona grafika
- fachowo zmieszane elementy
- doskonały klimat Arkham

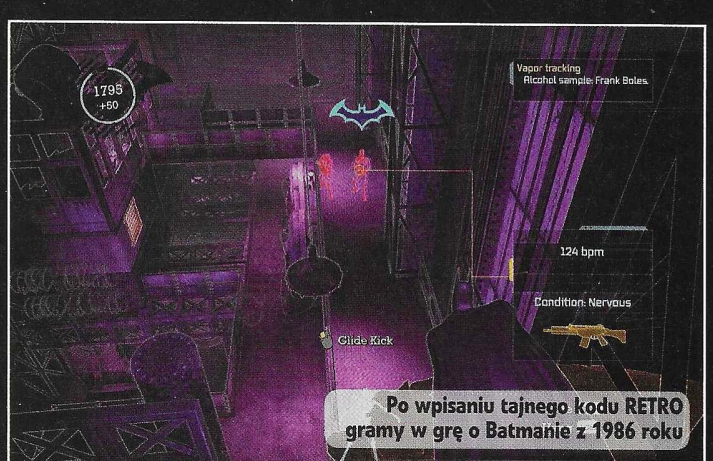
MINUS
- trochę za bardzo liniowa

Najlepszy superbohater

9



Wszyscy złoczyńcy bali się Batmana, ale prawdziwą grozą przepełniał ich X14



Po wpisaniu tajnego kodu RETRO gramy w grę o Batmanie z 1986 roku

PRODUCENT: EA Sports
POLSKI WYDAWCA: EA Polska
CENA: 119,90 zł

WYMAGANIA SPRZĘTOWE: procesor 2,4 GHz, 2 GB RAM, karta graficzna 512 MB

MULTIPLAYER: 1-4 graczy
LINK: www.fifa.easports.com
ZA ROK: FIFA 11, ktoś wątpi?

info»

tekst koso

OBIETNICA BEZ POKRYCIA

FIFA 10

Piłka jest okrągła, bramki są dwie, a pecetowa FIFA znowu mocno się różni od wersji konsolowej, i to niestety wcale nie na lepsze. Futbolowa prawda po raz kolejny bezlitośnie kole w oczy

Jeśli ktoś oczekuje, że FIFA 10 zawiera równie przełomowe rozwiązanie jak w ubiegłorocznej edycji, gdy po raz pierwszy wprowadzono w niej sterowanie za pomocą myszy, srodze się zawiedzie. To standardowa aktualizacja z kilkoma nowymi elementami i usprawnieniami, które w większości zasługują na miano kosmetycznych.

BOISKO ZADECYDUJE

W FIFĘ 10 gra się podobnie jak w jej starszą o rok siostrę, ale po drugim rzucie oka można wychwycić zmiany. Bardziej instynktowne i naturalne są strzały oraz podania. Gra zdaje się lepiej odczytywać nasze intencje – jeśli przytrzymujemy przycisk dłużej, piłka jest kopnięta mocniej i leci dalej. Wyraźnie **lepiej gra się z pierwszej piłki, zwłaszcza przy zmienionym systemie jej przyjęcia**. Spodobało mi się kilka wariantów zachowania zaraz po odebraniu podania, choć jednocześnie zauważyłem, że klej w nodze mają jedynie nieliczni zawodnicy.

Markowanie zwodu zaraz po przyjęciu trudno jest wykonać przy użyciu klawiatury i myszki. Efektywne kiwki przychodzą tu z pewnym wysiłkiem.

Oczywiście przyjemnie jest uderzać na bramkę, nakierowując na nią kursorem, doceniam też sensowniejsze niż rok temu wykonywanie rzutów wolnych, ale pozostaję przy padzie. **Kolejne poprawki systemu kolizji wyszły grze na dobre**, choć nadal nie brakuje cudacznych akcji typu mały taranuje dużego. Zawodnicy często komicznie padają na murawę po wejściu wślizgiem, co szczególnie bawi na powtórkach, kiedy widać, że zmiana animacji z biegu na nurka zajmuje ledwie parę klatek. Na szczęście nie każde takie starcie uruchamia gwizdek sędziego. Mało tego, dzięki angielskiemu sędziowaniu znacznie rzadziej mają miejsce przerwy, co przekłada się na większą płynność gry. Ma w tym również udział szybkie wznawianie gry z autu czy rzutu rożnego.

„W GRZE KOMPUTEROWEGO PRZECIWNIKA WIDAĆ MYŚL TRENERSKĄ TYPOWĄ DLA DANEGO ZESPOŁU"

TAJEMNICE SZATNI

Kluby grają bardziej zróżnicowaną piłkę. W sposobie gry komputerowego przeciwnika zazwyczaj widać jakąś myśl trenerską charakterystyczną dla danego zespołu. Przykładowo Barcelona typowe ataki oskrzydlające prowadzi zazwyczaj prawą stroną, gdzie gra Leo Messi. Gdy akcja rozpoczyna się w lewym sektorze boiska, można się z kolei spodziewać kombinowanych akcji krótkimi podaniami z wykorzystaniem kunsztu Iniesty i szybkości Henry'ego.

W rozszyfrowaniu rywala pomaga raport, który otrzymujemy przed meczem. Poza schematem ustawienia dowiadujemy się z niego o tym, jak przeciwnik lubi grać. Pomocnicy Arsenalu grają wiele piłek na dobieg i wykorzystują każdą okazję do kontrataku, z kolei Inter ma bardzo mobilnych bocznych obrońców, którzy często otrzymują piłkę z przeciwległej strony boiska. Wszelkie niuanse widać na wykresie pokazującym preferowane sposoby rozgrywania akcji. Dobra rzecz dla futbolowych strategów, Jacek Gmoch powiedziałby: he, he, he.

Bardziej szczegółową analizę formy zawodników zawiera Live Season. **Cotygodniowe uaktualnienia składów i dyspozycji graczy** nieźle podkręcają związek gry z realnym futbolem, szkoda tylko, że z początku dotyczą jednej ligi – za pozostałe trzeba dopłacić.

Tempo gry zauważalnie siadło po dwunastej czerwonej kartce

Jeden z zawodników na widok piłki wpadał w dziwny trans i ćwiczył taniec nowoczesny

Wśród trybów na największą uwagę zasługują Be a Pro: Club and Country oraz The Season. W tym pierwszym prowadzimy zawodnika nie tylko w rozgrywkach klubowych, ale też – przy odpowiednich postępach – zwracamy na siebie uwagę selekcjonera narodowej reprezentacji, by dostąpić zaszczytu występu w jej barwach. The Season z kolei to taki tryb menedżerski... minus menedżer – gramy pełen piłkarski sezon, nie zaprzątając sobie głowy finansami, treningami i transferami. Na deser czeka tryb treningowy, w którym można przetestować stałe fragmenty gry bądź na sucho, bez presji rywala, poćwiczyć sobie zwody.

FIFA 10 robi niezłe wrażenie na zbliżeniach – twarze zawodników i widoczne na nich pełne ekspresji miny naprawdę mogą się podobać („panie sędzio, przecie żem go nie skosił!"). Znacznie gorzej jest w trakcie samej gry i przy powtórkach. **Zawodnicy wyraźnie gubią klatki animacji, gestykulacja i animacje nie zachwycają.** Niby graficznie jest minimalnie lepiej niż rok temu, ale wolałbym to zobaczyć bez wpatrywania się.

Nie do końca zrealizowana została zapowiedź poprawy gry bramkarzy. Owszem, nieźle radzą sobie na linii przy strzałach z dystansu, bywa, że odważnie wychodzą do dośrodkowań. Niekiedy jednak wpuszczają straszne farfocle, a szczytem była akcja, gdy mój golkiper łapał piłkę lecącą prostopadle w pole karne... skacząc bokiem do bramki. Nie wiem, czy zwalić to na stary engine czy na problemy ze sztuczną inteligencją.

CORAZ FIFNIEJ

Choć licencja w FIFIE jest i tak napęczniała, z radością powitałem w pełni oryginalną reprezentację Holandii (nareszcie) oraz ligę rosyjską Rosgosstrakh Championship (Rosgosstrach to wbrew pozorom nie tajna policja, a takie ich PZU). W pełnym składzie jest też obecna polska ekstraklasa, a mecze komentują Dariusz Szpakowski i Włodzimierz Szaranowicz. Tradycyjnie w dobrym stylu.

Choć całość zmian oceniam pozytywnie, z największym minusem wstrzymałem się do końca. **FIFA 10 na PC stoi kilka poziomów niżej od wersji konsolowej.** Trudno się gorzko nie zaśmiać, skoro wychwalane tegoroczne nowości od kilku lat są obecne na Xboksie 360 i PS3. Pod względem wizualnym również trudno te edycje porównywać, o dokładności w oddaniu ducha piłkarskiego święta nie wspominając. To dobra gra, ale powinna być znacznie lepsza. ■

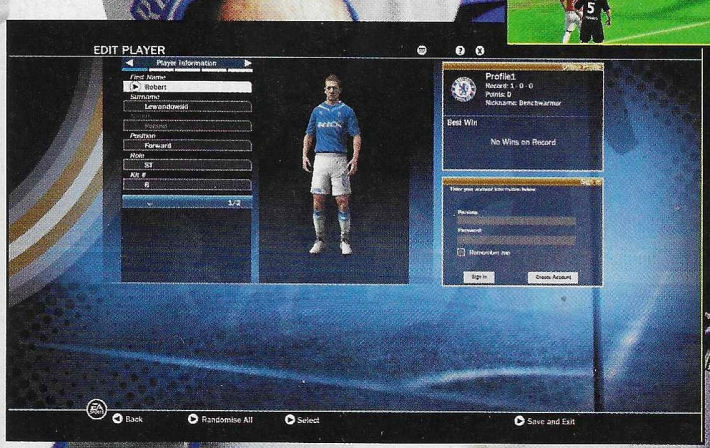
FIFA 10

PLUS: zmiany w rozgrywce, różne style gry, lepiej oddaje ducha prawdziwej piłki

MINUS: akcje bez ikry, przypadkowość zagrań, w grafice bez poważniejszych zmian

FIFA 09 2.0

7



W serialu o Tsubasie taka akcja podbramkowa trwałaby siedemnaście odcinków

PRODUCENT: Transmission Games
POLSKI WYDAWCA: Ubisoft
CENA: 79,90 zł

WYMAGANIA SPRZĘTOWE: procesor C2D 2,66 GHz, 2 GB RAM, karta 128 MB, DVD

MULTIPLAYER: do 12 graczy
LINK: www.heroesovereurope.com
ZA ROK: na śmietniku historii

info»

tekst ManJAk

NIELOT HEROES OVER EUROPE

Jeszcze nigdy tak wielu nie zostało zestrzelonych w tak krótkim czasie przez tak niewielu. Konkretnie: przeze mnie. To niekoniecznie zaleta, bo rozgrywka skupia się na celowaniu, a nie lataniu

Jak na samoloty body count jest tu wściekły. W każdej misji rozwalam minimum 50 myśliwców i bombowców, a po trzech etapach mam więcej zestrzeleń niż cały dywizjon 303 w całej bitwie o Anglię. Bo wbrew pozorom to nie gra o samolotach. Cały czas **miałem wrażenie, że gram w Kurkę Wodną**, czyli „celowniczek" – grę o przesuwaniu celownika i naciskaniu strzału.

Tylko zamiast kurczaków są faszyści, a za kółkiem celownika lata myśliwiec aliantów. Jest po to, żeby fajnie wyglądał i utrudniał przesuwanie celownicza swoją bezwładnością. Wrażenia, że się lata, nie ma wcale – zamiast myśliwców mogłyby też występować gwiazdy tańczące na lodzie i obrzucające się tortami. Zręcznościowy model lotu różni się od profesjonalnego tylko sposobem wykonywania zakrętów, a od poziomu trudności zależy, ile razy samolot może się odbić od innego samolotu lub od morza, nim popęka.

MYŚLIWIEC WIELOZADANIOWY

Miło jest postrzelać do faszystów, ale w końcu chciałoby się jakiegoś urozmaicenia. Na przykład postrzelać do Rosjan (nie da się) albo polatać innym samolotem. To już się da, maszyn jest od groma, ale **różnią się głównie wyglądem**. Bo tak: za szybko nie polecimy, za ciasno nie skręcimy – nie ma czegoś takiego jak przepustnica. Wszystkie maszyny latają z prędkością, nazwijmy to, średnią, którą można chwilowo odrobinę zwiększyć albo odrobinę zmniejszyć. Jest też guzik do WEP, czyli ówczesnego nitro, który przydaje się, by szybko gdzieś dotrzeć lub skądś zwiać – ale i tak prędkość jest mało ważna, najlepiej latać powoli, bo dłużej trzyma się wroga w celowniku. Podstawowa różnica między samolotami polega na liczbie karabinów: im ich więcej, tym szybciej rozwalamy wroga. To samo dotyczy bomb oraz rakiet, i nie trzeba się martwić, że amunicji zabraknie, jej zapas jest niewyczerpalny.

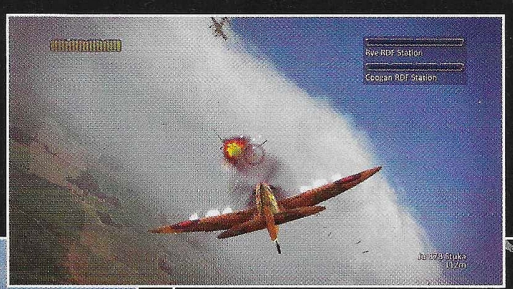
Gwoździem programu – a **w tym wypadku zarazem i gwoździem do trumny** – są urozmaicenia mające pewnie zmniejszyć monotonię podniebnej masakry. Czyli misje polegające na strzelaniu do rzeczy na ziemi. Do kolumny pojazdów? Spoko, czemu nie. Do pływających w morzu min na czas, zanim wpadną na nie alianckie statki? Hmm… Myśliwiec w roli trałowca ciężko mi sobie wyobrazić, lepiej by się te durne statki zatrzymały albo skręciły, ale niech będzie. Nie wytrzymałem nerwowo dopiero podczas obrony Londynu przed bombardowaniami. Zestrzelenie chmary Heinkli wraz z eskortą okazało się małym fafikiem w porównaniu z prawdziwym powołaniem pilota myśliwca: **rozstrzeliwaniem zwałów gruzu przed jadącym ulicami wozem straży pożarnej**, by ułatwić mu dojazd do płonącego budynku. Litości… może jeszcze mam ściągać kotki z drzew?

ŁADNY PASZTET

Gra ma jedną zaletę: jest ładna. Białe klify Dover, płonący Londyn, Alpy… i od nowa: Londyn, Alpy, Dover… Ślicznie, ale mało tych map. Mamy jeszcze płonący Berlin, który wygląda jak płonący Londyn, tylko z Reichstagiem zamiast budynków parlamentu.

„MYŚLIWIEC W ROLI TRAŁOWCA TRUDNO MI SOBIE WYOBRAZIĆ, ALE NIE TO JEST NAJGORSZE W GRZE"

Ale misje nad tymi miastami toczą się w nocy i różnic nie widać, zwłaszcza że patrzy się raczej w niebo. Ładne (z daleka) są też samoloty. I ślicznie wybuchają, na mniej więcej sześć sposobów – wszystkie da się obejrzeć w jednej misji. Jedyne, co sprawia, że chce się grać dalej po pierwszej misji, to tak zwane mistrzowskie zestrzelenia. Polega ono na tym, że trzymając chwilę wroga w celowniku, można włączyć spowolnienie czasu połączone z przybliżeniem sylwetki maszyny, aby wymierzyć w słaby punkt i zestrzelić ją jedną serią. Oczywiście celowanie jak cała gra polega na przesuwaniu opornego kółka celu we właściwe miejsce. Dobre opanowanie triku pozwala zestrzelić kilka celów jeden po drugim – i to jedyny moment, w którym czuje się prawdziwą satysfakcję. Cała reszta jest monotonna i schematyczna. ■



Dornier paskudny, Spitfire pikselowaty, a na niebie najładniejsze są chmury

Jeśli nie zestrzelisz zasłaniających słońce chmar Heinkli, latem nie będzie zbiorów kapusty

HEROES OVER EUROPE

PLUS
- ładne widoki, zwłaszcza koło Dover
- mnóstwo typów samolotów

MINUS
- idiotyczne zadania z celami naziemnymi
- zero radości z setek zestrzeleń

Upadli herosi

5

PRODUCENT: 8Monkey Labs
POLSKI WYDAWCA: brak
CENA: nieznana

WYMAGANIA SPRZĘTOWE: procesor 2 GHz, 768 MB RAM, karta graficzna 128 MB

MULTIPLAYER: brak
LINK: www.darkestofdays.com
ZA ROK: ktoś z przyszłości naprawi grę

info»

tekst knicz

PRZYBYSZ Z PRZESZŁOŚCI

DARKEST OF DAYS

Twardziel z przeszłości wysłany z przyszłości przemierza historię, wszędzie i zawsze zostawiając za sobą stosy trupów, ruiny i zgliszcza. Nie, to nie nowy Serious Sam. Ale giwery ma równie mocne

Główny bohater to prawdziwy kowboj. Podczas walki z Indianami dostaje strzałą pod brzuch. Już ma się śmiertelnie wykrwawić, ale w ostatniej chwili przybywa wysłannik z przyszłości i wciąga go do portalu czasu. I za chwilę łatają go roboty. A że historia ma go za zmarłego, jest świetnym materiałem na agenta organizacji KronoteK, która dba o to, żeby przeszłość była zgodna z tym, co piszą w podręcznikach szkolnych.

„STARCIA MIEWAJĄ TAK WIELKĄ SKALĘ, ŻE WIELE GIER AKCJI MOŻE POZAZDROŚCIĆ TEJ ROZMACHU"

W PRAWO, W LEWO

Gra jest półliniowa. W centrali można wybrać misję, którą chce się wykonać, ale na polu walki wskakujemy na szyny, z których lepiej nie zeskakiwać. Co dziwi, bo na pierwszy rzut oka mapy wydają się duże i otwarte. Szkoda, że to tylko pozory. Po zboczeniu z wyznaczonej ścieżki natrafiam na niewidzialne ściany. Czasem przejście pomiędzy drzewami jest tak szerokie, że nawet ekstremalnie obżerający się w fast foodach ludzie nie mieliby problemów z przetoczeniem się między nimi, a kowboj nie przejdzie.

Jako agent z przyszłości dbający o historię **nie mogę zabijać każdego jak leci**. To znaczy mogę, ale lepiej, żebym tego nie robił. Niektórych przeciwników otacza niebieska aura, co oznacza, że według podręczników przeżyli tę konkretną bitwę. Unieszkodliwiam ich, strzelając w nogi i ręce, ale równie dobrze można ich olać i ładować w resztę wrogich wojaków, a tych specjalnych zostawić kumplom – oni nie mają kar, gdy zrobią VIP-owi kuku. Jest jednak na nich jeszcze jeden sposób, zabawka organizacji, tak zwane chasery. To małe kulki, którymi rzuca się w takich przeciwników. Nie, nie giną od tego. Przynajmniej nie od razu. Chasery to małe robociki, które zaczynają latać wokół ważnego historycznie celu jak osy. A wtedy **można je zdetonować i bardzo szybko załatwić przeciwnika**, z którym inaczej trzeba obchodzić się jak z jajkiem. Wadą tej broni jest to, że dość szybko się kończy i jest skuteczna tylko przeciw ważnym dla historii celom – reszty się nie ima. Jeżeli dbam o historię i nie tłukę kumpli ani smerfów, to w nagrodę mam więcej punktów, za które ulepsza się broń. Wyjaśniono to tak, że gdy działam zgodnie z kodeksem firmy, to dział od naprawiania historii staje się działem od rozwoju spluw sprzed kilkuset lat. Głębokie.

TECHNOLOGIA SPRZED LAT

Podczas przeładowywania broni zastosowano patent jak w Gears of War. Gdy to robię, pojawia się pasek i wąskie zielone pole – jeżeli zatrzymam linię w nim, to kowboj zaprezentuje, jakie szybkie rączki mieli chłopaki z Dzikiego Zachodu i ekspresowo załaduje broń. Wcisnę klawisz za wcześnie albo za późno i broń się zatnie – uzupełnianie pocisków trwa wtedy znacznie dłużej. Robi to naprawdę dłużą różnicę, gdy obsługujemy bronie takie jak muszkiet, które trzeba uzupełniać ołowiem po każdym strzale.

Grafika jest jak z... nowoczesnych gier strategicznych. Strzelaniny wyglądały tak ładnych parę lat temu. Gdyby nie kilka filtrów, to nie uwierzyłbym, że to świeżak. Z drugiej strony dzięki temu możemy uczestniczyć w starciach na dużą skalę, tak wielką, że wiele gier akcji może zazdrościć DoD rozmachu. Naprzeciw siebie staje zwykle kilkadziesiąt postaci i zaczyna się mała wojenka. To właśnie wtedy gra najbardziej lśni, szczególnie, gdy obserwujemy to z boku. Widziany z daleka teren nie jest taki brzydki, a dym i wybuchy są całkiem niezłe.

Razi głupota wrogów – potrafią nie zauważać mojej postaci, nawet gdy przykładam im lufę do skroni i biegam naokoło nich. Rozumiem, że kiedyś poziom edukacji był niższy niż teraz, ale to nie tłumaczy aż takiej tępoty.

Darkest of Days nie jest przesadnie złą grą, po prostu jest zbyt archaiczna jak na dzisiejsze czasy – zabawne, że to odnosi się do gry o podróżach w historii, co? Ma kilka ciekawych pomysłów, ma kilka fajnych momentów, ale to nie wystarcza. W gatunku strzelanin trzeba być twardzielem, żeby coś znaczyć, a DoD niestety brakuje ikry. ■

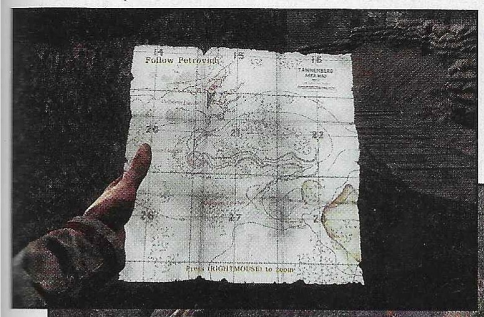
DARKEST OF DAYS

PLUS
- malowniczo wielkie starcia
- podróż po epokach nie jest taka głupia

MINUS
- wczorajszy wygląd i sztuczna inteligencja
- pozory otwartości kryją liniowe misje

Nie ta epoka

6



Kowboj lubił powracać w swój czas i miejsce – nigdy nie zapomniał tej strzały w brzuchu

Przemycony z dalekiej przyszłości wskaźnik okolicznych granatów uratował dwie osoby

PRODUCENT: TimeGate Studios
POLSKI WYDAWCA: TopWare
CENA: 79,95 zł

WYMAGANIA SPRZĘTOWE: procesor dwurdzeniowy 2,4 GHz, 2 GB RAM, karta graficzna 512 MB

MULTIPLAYER: do 32 graczy
LINK: www.joinsection8.com
ZA ROK: będą grać najtwardsi

info»

tekst knicz

BEZ MEDALI SECTION 8

Kosmiczny fps ma kilka pomysłów, dzięki którym warto zwrócić na niego uwagę. A używanie plecaka odrzutowego bawi tu jak w mało której grze

Pojedynek zakończył się nagle i malowniczo około sekundy po załadowaniu wyrzutni

To sieciowa strzelanka w futurystycznych klimatach. Fabuła opowiedziana jest jeszcze gorzej niż w grach opartych na kinowych filmach. Wiem tylko, że dwie frakcje kolesi w zbrojach tłuką się w kosmosie. Nie wiem po co, o co i dlaczego – z takim podejściem twórcy mogli ją po prostu olać i zrobić serię potyczek z botami. Tym bardziej, że dostarczone przez nich misje właśnie takie są, tyle że mamy na nich wykonać zadania jak z rasowego fps-a, czyli coś zebrać, coś wysadzić czy skopać komuś metalowy tyłek.

„PALIWO REGENERUJE SIĘ DOŚĆ SZYBKO, WIĘC W SUPERMANA BAWIMY SIĘ KRÓTKO, ALE CZĘSTO"

MIĘKKIE LĄDOWANIE

Wiecie, jak się w tej grze pojawiam na polu walki? Zostaję wystrzelony z orbity! Przed desantem mogę sobie wybrać miejsce na mapie, a także ekwipunek, który zabiorę ze sobą w dół. A potem? Odlot! Przebijam się przez atmosferę jak pocisk otoczony płomieniami. Tuż nad ziemią mogę użyć hamulca, co spowolni moje opadanie i pozwoli na drobne ruchy, dzięki czemu da się na przykład uniknąć lądowania w samym środku strzelaniny, a zamiast tego zdesantować się za plecy wroga. **To eliminuje dwa problemy – spawn killing i camperstwo.** Odrodzeni gracze mogą się pojawić w prawie każdym punkcie mapy, więc zaczajanie się na nich jest niemożliwe, a stanie w miejscu nie ma sensu, bo w tej grze to praktycznie pewna śmierć.

Wszystkie perki są dostępne od początku. Dla jednych to zaleta, dla innych wada. Ja takiego rozwiązania nie pochwalam, bo nie mam motywacji do grania i nie muszą mi tego udowadniać amerykańscy naukowcy drogimi badaniami. Perków jest też mało, ale za to można wybierać jeden kilka razy, maksymalnie cztery. Tak trzeba wypełnić dziesięć pól i raczej nie ma tu umiejętności, które dawałyby coś, ale przy tym coś pogarszały. Dzięki temu nie trzeba wchodzić w głęboką matematykę, by zdecydować, co się najbardziej opłaca – **dopakowuję najbardziej pożądane sekcje i koniec.** Przed odlotem trzeba dobrać dwie bronie (nie ma podziału na główne i przyboczne, więc bez problemów da się zabrać ciężki karabin i wyrzutnię rakiet), a także dwa gadżety jak pakiet ładunków wybuchowych, narzędzia naprawcze albo nóż. Dzięki temu nie ma sztywnego podziału na klasy – rzeźbię je sobie sam. Nic nie stoi na przeszkodzie, żebym był twardzielem w dopakowanej zbroi ze zwiększoną ilością zadawanych obrażeń, ciężkim karabinem i snajperką, który ma jeszcze zestaw naprawczy pozwalający leczyć innych (w końcu biegają w zbrojach). Takie niestandardowe hybrydy sprawdzają się najlepiej.

WE WŁASNYCH BUTACH

Najlepiej na polu walki spisuje się piechociarz, bo jest najbardziej mobilny. Zbroja sekcji ósmej pozwala na korzystanie z jetpacka. Dzięki temu **da się na przykład wlecieć na dach budynku**, ale sunąć jak myśliwiec już raczej nie, bo paliwa nie starcza na długo. Regeneruje się za to samo i to dość szybko, więc w supermana bawimy się co prawda krótko, ale często. Drugim plusem zbroi jest tryb overdrive: gdy długo sprintuję, zaczynam biec jeszcze szybciej. Kamera wyskakuje z głowy i ląduje za plecami, a wojak przyszłości zasuwa jak sportowy samochód. Obie umiejętności bardzo się przydają, bo mapy są rozległe. Tak duże, że maksymalna liczba graczy ma serwerze, czyli trzydzieści dwie osoby, wydaje się za mała.

To jedna z tych gier, która nie zrobi furory w sklepach, ale znajdzie się grupka fanów, którzy będą grać, aż serwery padną. Będą to twardziele, którzy poświęcą dużo czasu na to, żeby nauczyć się strzelać w powietrzu, co jest diabelnie trudne. ■

Ratownicy tutaj mają taki zwyczaj, że pierwszy przy wraku może wybrać fant z rzeczy załogi

SECTION 8

PLUS
- jest tu kilka unikatowych pomysłów
- słodka wolność twórcza w kwestii klas

MINUS
- singlowa kampania do kosza
- brak motywacji do gry w sieci

Ósemka na siódemkę

7

PRODUCENT: Deadline Games
POLSKI WYDAWCA: brak
CENA: 12,99 € (ok. 54 zł)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE: procesor dwurdzeniowy 1,8 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 256 MB

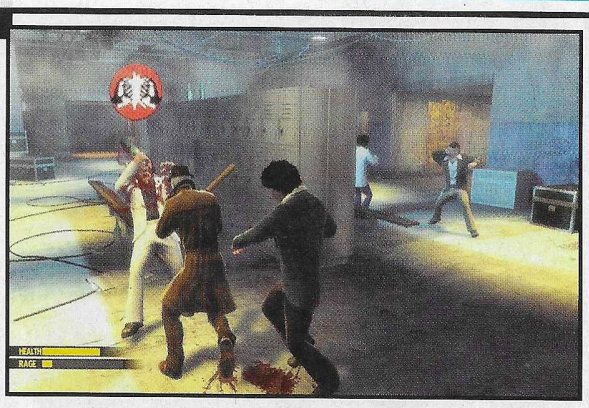
MULTIPLAYER: lokalny tryb kooperacji
LINK: www.watchmenvideogame.com
ZA ROK: still dead

info»

ATAKI KLONÓW

WATCHMEN
THE END IS NIGH PART 2

Za klimat? Piątka! Za system walki? Też! Cała gra jest na pięć. Wielka szkoda, że nie w skali szkolnej, tylko w naszej, dziesięciopunktowej



Fabuła nie łamie bijatykowego schematu – to historyjka bez znaczenia usprawiedliwiająca okładanie każdego kto się nawinie po pysku.
Bohaterów jest dwóch do wyboru. Pierwsze skrzypce gra charyzmatyczny Rorschach. **Gdyby nie tryb kooperacji, Nite Owla mogłoby nie być.** Różnią się kilkoma ciosami, wyglądem, głosami i miejscem w menu głównym. No, czasem jeszcze się rozdzielają – jeden samotnie szuka przełącznika, a drugi broni się przed falami przeciwników. Wybór nie ma większego znaczenia.
Kompan przydaje się jednak do budowania klimatu – rozmowy szaleńca Rorschacha, który najchętniej karałby śmiercią za same kosmate myśli, z Nite Owlem, który popiera literę prawa, są największą zaletą gry. Walka jest prosta, łatwa do opanowania i na krótką metę nawet przyjemna. Rządzi klasyczny system: słaby cios, mocny cios, blok. Ataki można łączyć w kombosy, ale nawet tymi podstawowymi wykańcza się praktycznie każdego, trzeba się tylko nauczyć uników, bo punktów życia jest mało i zgraja motocyklistów potrafi rozszarpać w ułamku sekundy. Najfajniejsze i tak są rzuty – **nie ma jak cisnąć opasłym bikerem w grupkę jego kumpli**. Wszyscy padają na ziemię, a leżących szybko wykańcza się mocarnymi kopniakami. Czasem wpada nam w ręce kij baseballowy, klucz francuski albo butelka – zwiększają na chwilę siłę ciosów, ale szybko się rozpadają.
Przeciwnicy z danej grupy mieli jedną mamusię i jednego tatusia, którzy kupili im takie same ciuchy w hurtowni. Różnice między nimi są w zakresie od „niezauważalne", do „skromne". Traktuje się ich też tak samo – chociaż są wrogowie, których trudno złapać do rzutu czy skutecznie blokujący, nie trzeba zmieniać taktyk, wystarczy nadal lać po mordzie, aż przeciwnik padnie na deski.
Za takie pieniądze lepiej wyłowić coś po przecenie, niż pakować się w Watchmenów. Stosunek jakość i długości gry do ceny jest bardzo mizerny. Drugi epizod prawie nie różni się od pierwszego – ci, którzy grali w jedynkę, będą wiedzieli co robić. ■

WATCHMEN: THE END IS NIGH – PART 2

PLUS
- bohaterowie jak na kartach komiksu
- system walki cieszy na krótką metę

MINUS
- tacy sami przeciwnicy = takie same walki
- Nite Owl wciśnięty trochę na siłę

Szkoła monotonnej pięści

5

SĄDZISZ, ŻE JESTEŚ GOTOWY?

Skutecznie oskrzydlać i zajmować dogodne pozycje? Ustaw snajpera, aby mógł z dystansu eliminować wrogie drużyny przeciwczołgowe, umożliwiając Abramsom M1A2 wjazd do doliny.

Wsparcie powietrzne? Śmigłowce szturmowe AH-1Z plują ogniem z nieba, ale zanim zaczną siać pożogę na ziemi, musisz wyeliminować wszystkie stanowiska przeciwlotnicze.

Załadować piechotę do HMMWV wyposażonego w M3M (GAU-21), aby wywabić i zaatakować siły ALW? Ryzykujesz tym samym stanie się łatwym celem dla oddziałów przeciwpancernych.

Natarcie piechoty wzdłuż linii drzew? Wykorzystaj osłonę i walcz o każdy metr terenu w starciu, w którym jedna kula może oznaczać śmierć.

Ostrzał artyleryjski? Namierz cele z ukrycia, a następnie wezwij ostrzał artyleryjski, aby zmiażdżyć umocnienia wroga. Sztab zezwoli tylko na kilka baraży, więc korzystaj z nich mądrze...

OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

WWW.FLASHPOINTGAME.COM PREMIERA 8.10.2009

XBOX 360 XBOX LIVE PLAYSTATION 3 PC DVD

OFFICIAL FUTUREPRESS STRATEGY GUIDE AVAILABLE NOW

18

© 2008 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). ALL RIGHTS RESERVED. "CODEMASTERS"® AND "OPERATION FLASHPOINT"® ARE REGISTERED TRADEMARKS OWNED BY CODEMASTERS. "DRAGON RISING"™, "EGO"™ AND THE CODEMASTERS LOGO ARE TRADEMARKS OF CODEMASTERS. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE BEING USED UNDER LICENSE. DEVELOPED AND PUBLISHED BY CODEMASTERS. UNAUTHORISED COPYING, ADAPTATION, RENTAL, LENDING, RE-SALE, ARCADE USE, CHARGING FOR USE, BROADCAST, CABLE TRANSMISSION, PUBLIC PERFORMANCE, DISTRIBUTION OR EXTRACTION OF THIS PRODUCT OR ANY TRADEMARK OR COPYRIGHT WORK THAT FORMS PART OF THIS PRODUCT IS PROHIBITED. "PLAYSTATION" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. INTEL, THE INTEL LOGO, INTEL CORE, AND CORE INSIDE ARE TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION IN THE U.S. AND OTHER COUNTRIES.

codemasters

PRODUCENT: Naughty Dog/SCEA
POLSKI WYDAWCA: SCEP
CENA: 199,90 zł
LINK: www.unchartedthegame.com
LICZBA GRACZY: 16
PLATFORMY: PlayStation 3

info»

tekst cubituss

WITAM, DOKTORZE JONES

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

To odważne, co powiem, ale ten tytuł jest tym dla przygodowych gier akcji, czym Call of Duty: Modern Warfare dla strzelanin. Absolutnie perfekcyjnym przykładem na to, jak powinna wyglądać niesamowita rozrywka

Nathan Drake w pierwszej części gry pokazał, jak niezagospodarowanym gatunkiem jest larocroftowe kicanie po starożytnych grobowcach. A teraz jest jeszcze lepiej!

MISTRZ W AKCJI

Cała ta gra jest jedną wielką, **nieskończoną miazgą**, której pierwszym przykładem jest już dziesiąta sekunda rozgrywki, kiedy to ranny Drake wydostaje się z wiszącego nad bezdenną przepaścią pociągu. Jest tu dokładnie wszystko – odrywające się elementy, łażenie wewnątrz wagonów, wspinanie się po ich zewnętrznych ścianach, skoki w ostatniej chwili... a to **dopiero pierwszy z dwudziestu sześciu rozdziałów**!

Etapy wspinaczkowe poprzetykane są kapitalnymi strzelaninami, podczas których kluczowe jest chowanie się za przeszkodami, ale to nie wystarcza, bo jeszcze trzeba celnie ciskać granatami. Przeciwnicy zachowują się niekiedy jak niepokojąco mądrzy wrogowie z F.E.A.R.-a, nieraz zostałem zaskoczony z flanki, bo kiedy dwóch zasypywało mnie kulami, trzeci wybrał się zajść mnie z boku. Dobre jest to, że niemal każde starcie da się rozegrać po cichu – zamiast od razu walić z kałacha, można zakraść się za plecy strażnika i wykończyć go szybkim atakiem wręcz. Bijatyki w zwarciu także są świetne: trochę przekombinowany system z jedynki został zrobiony od nowa, dzięki czemu mamy teraz jeden przycisk odpowiedzialny za cios i drugi za kontratak, uruchamiany w momencie, gdy wróg wyprowadza cios. Proste, łatwe i przyjemne!

„TUTAJ KAŻDY POZIOM JEST EPICKI, CAŁA GRA TO JEDNA GIGANTYCZNA JAZDA BEZ TRZYMANKI"

MIĘDZY ZŁODZIEJAMI

Kapitalne jest to, że **niemal na każdym etapie ktoś nam towarzyszy**, wspierając nas drugą lufą, pomocną dłonią przy dalekich skokach, ale przede wszystkim kilometrami błyskotliwych dialogów. Tutaj każda akcja jest komentowana, postacie zachowują się jak prawdziwi ludzie i to daje całemu doświadczeniu wiele autentyzmu. To nie jest już tylko gra, to niezwykły interaktywny film, w którym wyraźnie nakreślone postacie żyją!

Nie byłoby jednak dobrej gry bez ciekawych etapów, a w wypadku tych twórcy pobili wszelkie dotychczasowe osiągnięcia konkurencji. Tutaj każdy poziom jest kwintesencją epickości. Gdybym miał wskazać jeden, który wywarł na mnie największe wrażenie, miałbym z tym poważny problem, ponieważ cała gra jest jedną gigantyczną jazdą bez trzymanki. To tak jakby wziąć dziesięć najlepszych filmów przygodowych wszechczasów, wymontować z każdego po dziesięć najwspanialszych scen, a potem umieścić je wszystkie w jednej grze. Pędzący pociąg, ucieczka przed czołgiem, rabunek w muzeum w Istambule, pościg na ciężarówkach, **walący się budynek**, katastrofa kolejowa – to tylko kilka przykładów tego, co można znaleźć w Uncharted 2: Among Thieves. Do tego wszystkiego jeszcze gra wygląda jak milion dolarów. Postacie poruszają się jak żywe, zaś w scenkach przerywnikowych mają taką mimikę twarzy, jakiej gry jeszcze nie widziały. Z przyjemnością obserwuje się perfekcyjną wspinaczkę Drake'a po skałach, to, jak świetnie przeładowuje broń, jak toczy pojedynki na pięści... udźwiękowienie grzmi z głośników fantastycznymi basami, a polscy lektorzy (tak, jest pełna polska wersja!) są genialni. Kupować PS3 – tylko dla tej gry! ■

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

PLUS
- tak epickie etapy, że aż żal je kończyć
- fotorealistyczna grafika i taka sama animacja
- świetny polski dubbing, daleki od kreskówki
- znakomicie rozwiązane walki wręcz i strzelaniny

Całkowite zwycięstwo

10

Jeśli tak naprawdę dobrze przymierzę, to strzelę celowniczemu prosto w oko

W publicznych pralniach najlepiej wychodzi jedna rzecz: pranie. Najlepiej na kwaśne jabłko

PRODUCENT: Harmonix/MTV Games
POLSKI WYDAWCA: EA Polska
CENA: 189 zł
LINK: http://www.thebeatlesrockband.com
LICZBA GRACZY: do 4 graczy
PLATFORMY: PlayStation 3, Xbox 360

info»

tekst cubituss

Lata siedemdziesiąte to okres, w którym każdy z Beatlesów grał przy własnym stole do rulety

ALL YOU NEED IS... THE BEATLES ROCK BAND

Cudowna podróż w przeszłość dla starszych fanów muzyki. A ci młodzi mają teraz okazję zapoznać się z żelaznym zestawem ponadczasowych przebojów

Namiętnie słuchałem The Beatles w podstawówce. Wciąż robi mi się ciepło w sercu, gdy słyszę takty zakurzonego przeboju w radiu. Ale sądziłem, że nie nadają się do gry muzycznej. Och, jakże się myliłem.

ZESTAW OBOWIĄZKOWY

Zacznę od podstaw. To gra muzyczna, w której gra się na plastikowej gitarze czy perkusji lub śpiewa do mikrofonu. Na ekranie widać kombinacje klawiszy, które trzeba wcisnąć czy wysokość tonu do zaśpiewania. To wszystko. Wygląda to na porażkową grę imprezową dla starych ludzi, ale w praktyce okazuje się przewspaniałym doświadczeniem **tak dla samotników jak i towarzyskich graczy**. Największa w tym zasługa piosenek. Autorzy odpuścili prościznę w stylu Love Me Do czy Let It Be i od razu rzucają nas na ciekawsze utwory jak otwierający grę Twist And Shout. Kolejne kawałki, zgodnie z tym, jak ewoluowała twórczość zespołu, odpływają w coraz bardziej uduchowione klimaty. Są wszystkie żelazne pozycje z sierżantem Pieprzem i żółtą łodzią podwodną. Im bliżej końca, tym spokojniejsze i bardziej wysmakowane granie, a zwieńczeniem wspaniałego przeżycia, jakim jest podróż przez twórczość The Beatles, jest pozornie prosta, ale w istocie szalenie głęboka piosenka The End. Tak, tak się właśnie nazywa. A ja po jej zagraniu odłożyłem gitarę niemal ze łzami w oczach, bo poczułem miłość i oddanie, z jakimi uczczono The Beatles w tym tytule.

> „CZUJEMY SIĘ, JAKBYŚMY GRALI DO STAREGO, ALE ŚWIETNIE ZACHOWANEGO WINYLU"

SZAŁ NA WIZJI

Poza samymi wspaniałymi kawałkami twórcy dodali bowiem nieprawdopodobne wizualizacje, bardzo bliskie temu, co tworzyli artyści związani z The Beatles lub zafascynowani ich twórczością. Sam **film otwierający zapiera dech w piersiach**, a potem jest jeszcze lepiej, bo wszystkie kawałki mają genialne tło graficzne i czasem dźwiękowe. Twist And Shout gra się w kultowym londyńskim klubie The Cavern, a melodię co chwila zagłusza wrzask rozentuzjazmowanych fanek. Jeszcze bardziej histeryczna atmosfera towarzyszy piosenkom z okresu podboju list przebojów w USA, a potem zaczyna się to, co w The Beatles piękne. Coraz bardziej wykręcone kawałki zyskują **coraz dziwaczniejszą oprawę, którą wieńczą niepokojące stroje członków zespołu** wykonujących kultową I Am The Walrus. Niesamowite, że każda piosenka ma dokładnie taki (choć wtedy się tak nie nazywał) teledysk jak miała, ale obudowany rzeczywistością studia. Lennon, McCartney, Harrison i Starr zaczynają grać While My Guitar Gently Weeps, całe studio powoli się zmienia i po chwili Beatlesi stoją na wzgórzu w strugach deszczu. Członkowie zespołu są fantastycznie animowani i szersze ujęcia wyglądają jak archiwalne nagrania. Trudno się dziwić, wizerunek Lennona konsultowała Yoko Ono, która bardzo angażowała się w produkcję gry, tak jak masa ludzi związanych z Beatlesami. Syn producenta zespołu przy remasteringu usunął trzaski i szumy przeszkadzające w odbiorze, zostawiając tyle, że czujemy się, jakbyśmy grali do starego, ale świetnie zachowanego winylu.

Możecie się śmiać, ale **dawno żadna gra tak mnie nie poruszyła** jak The Beatles: Rock Band. Wspaniałe piosenki wspaniałego zespołu podano w nieskazitelnej formie muzycznej i graficznej. To najlepsza gra muzyczna, jaka istnieje. Musicie w nią zagrać. ■

THE BEATLES ROCK BAND

PLUS
- wspaniałe wizualizacje
- świetnie dobrane kawałki
- The Beatles jak żywi
- ile w tej grze jest miłości!

Z małą pomocą przyjaciół...

10

tekst übernerd & kuba drużycki

HARDWARE NIEMAL ZIMOWY

NOWOŚCI SPRZĘTOWE

Kolejna porcja supergadżetów dla graczy! Jeśli kogoś zmroziła ich cena, niech go ogrzeje myśl, że fajny sprzęt nie musi być drogi – mysz Icon7 dowodem

NANO COŚ KRĘCI IPOD NANO 5G

Kultowy (w niektórych kręgach) odtwarzacz Apple'a ukazuje się już w piątej wersji. Tym razem wyznawcy Steviego Jobsa dostali do rąk konkretnie przerobione urządzenie. Główną zmianą jest naturalnie kamerka kręcąca całkiem przyzwoite filmiki – 640x480, 30 klatek na sekundę, w sam raz na YouTube'a. Do tego nowy iPod ma wbudowany głośniczek (ale nie używajcie w autobusie, gdy ja jadę), radio FM z możliwością nagrywania, krokomierz i aluminiową obudowę w ośmiu kolorach. Jest coś miłego w dotykaniu i używaniu iPoda Nano. Może to solidna obudowa, może świetnie działający interfejs, a może magia małego jabłuszka na obudowie. Grunt, że to fajny sprzęt. Cena: 600 złotych za wersję 8 GB, 729 złotych za 16 GB pojemności. ■

LINK: www.apple.com/pl/ipodnano **CENA:** 600-729 zł
W SPRZEDAŻY: już jest

PLAYSTATION 3 NA DIECIE

Nowa wersja PS3 jest o 33 procent mniejsza i 36 procent lżejsza. Bez obaw: ma dokładnie takie same podzespoły i nie różni się wydajnością od starszej i grubszej siostry. Jedyna zmiana to pojemność dysku, która została zwiększona do 120 GB. Estetom spodoba się fakt, że na nowej czarnej obudowie nie pozostają ohydne ślady po palcach. Ekologów i działaczy Greenpeace uraduje mniejsze aż o 34 procent zużycie energii. Miłośników ciszy zadowoli niezauważalna praca napędu Blu-Ray (choć i pierwszy model nie był przesadnie głośny). A słabych z anglika ucieszy, że jeszcze w tym roku dostępna będzie aktualizacja systemu, tłumacząca caluteńki interfejs na polski.

Sama obudowa wydaje się nieco mniej kosmiczna i estetyczna niż w pierwszej wersji. Nie robi szczególnie ekskluzywnego wrażenia, może być postrzegana jako kolejne pudełko pod telewizorem. Zmniejszenie rozmiaru urządzenia spodoba się zwłaszcza osobom, którym pod TV brakuje miejsca na kolejne sprzęty. Zmianie uległy przyciski na obudowie, które z dotykowych zastąpiono zwykłymi. Po uruchomieniu konfiguracja urządzenia nie sprawia jakichkolwiek problemów – to PS3, które znamy (lub nie). Łatwo ustawimy bezprzewodowe połączenie Wi-Fi. Przeglądanie stron www za pomocą PS3 nie jest najwygodniejsze na świecie. Nawigowanie po odnośnikach padem stwarza problemy, jednak należy pamiętać, że zawsze można podłączyć mysz i klawiaturę. Same witryny uruchamiają się szybko, a przeglądanie filmów na YouTube jest bardzo komfortowe.

Wydaje się, że Sony zrobiło bardzo istotny i rozsądny krok. Zmiana na chudszą edycję może przynieść jedynie korzyści. No i te gry... Czytaliście już test Uncharted 2?

Za udostępnienie konsoli do testów dziękujemy sklepowi Ultima (www.ultima.pl). ■

Porównanie wielkości obu konsol najlepiej wykonać poprzez symulację "mały na górze"

SONY PLAYSTATION 3

+	waga i rozmiar konsoli zmniejszone o 30 procent
+	cicha praca napędu Blu-Ray
+	matowa obudowa nie brudzi się od dotknięcia palcem
-	wciąż brak wstecznej kompatybilności z PS2

DESIGN
OPŁACALNOŚĆ
UŻYTECZNOŚĆ
JAKOŚĆ

CENA 1299 zł

OCENA 9

LANS POPRZEZ DŹWIĘK GŁOŚNIKI ALTEC LANSING

Ciągle masz te szare plastikowe głośniczki sprzed 10 lat? Źle, dziś twój PC świadczy o tobie i trzeba mieć coś stylowego, jakiś bajer. A tak poważnie, to trzeba przyznać, że spece od designu wreszcie się zainteresowali się nami, komputerowcami. Głośniki Expressionist Ultra MX6021E wyglądają kosmicznie, a grają naprawdę nieźle. Szybki, mocny bas z subwoofera plus bardzo dokładny dźwięk z satelitek doskonale ożywią grę czy film. Panelik sterujący na kabelku wygląda świetnie, świeci, kręci się, wiąże buty (żartowałem). Moc muzyczna jest sroga – w sumie gra tu aż pięć głośniczków (po dwa w satelitach plus subwoofer), każdy z osobnym cyfrowym wzmacniaczem. Jak na niewielki zestaw 2.1 brzmi naprawdę nieźle, a wygląda tak, że chce się subwoofer postawić w charakterze ozdoby na stole. Cena 899 złotych nieco studzi zapał, ale jakość to jakość. ■

LINK: www.alteclansing.pl **CENA:** 899 zł
W SPRZEDAŻY: już są

LEON PÓŁZAWODOWIEC ICON7 Z500

Znany z reklam slogan „prawie jak..." generalnie służy ośmieszaniu badziewnych rzeczy. W przypadku Z500 należy jednak zrobić wyjątek. Jeśli napiszę, że Z500 to prawie jak GX9 Logitecha czy prawie jak Sidewinder Microsoftu, będzie to dobra wiadomość. Mysz firmy Icon7 jest niemal tak dobra, jak topowe gryzonie gigantów rynku. Jeden istotny szczegół: jest od nich dwukrotnie tańsza. Za 169 złotych dostajemy mysz, która jest wyposażona w teflonowe wymienne stopki, wymienne pokrywy antypoślizgowe i pochłaniające pot z ręki, zmienną czułość (800/1200/1600/2000/3200 dpi przełączane za pomocą przycisku na obudowie) i czujnik laserowy. Do tego siedem programowanych przycisków i trzyletnia gwarancja. Słabo? Nie, zupełnie nie słabo. Brakuje naturalnie takich bajerów jak sztywny i śliski oplot kabla, ciężarki do regulacji wagi czy budowa umożliwiająca granie lewą ręką. Nie można mieć jednak wszystkiego. ■

LINK: www.icon7.com/pl/Product-Detail_Z500.html **CENA:** 169 zł

WEJŚCIE SMOKA RADEONY Z SERII 5800

Jeszcze niedawno ekscytowaliśmy się DirectX-em 10 i nowymi kartami z nim zgodnymi. Nie powstała jeszcze żadna gra, która by w sensowny sposób wykorzystywała nowe efekty graficzne, a już mamy kolejny standard. Taka dola awangardy graczy – wszystko się zmienia. Dlatego z radością witamy nową generację Radeonów: HD 5870 i HD 5850. To bardzo wydajne karty, nowością jest tu nie tylko obsługa DX11. Układy zbudowane w procesie 40 nm są mocno upakowane i zużywają mniej prądu, a zatem mniej się nagrzewają. Testy wykazują, że HD 5870 (nie podkręcony – domyślne taktowanie 850 MHz rdzeń i 4800 MHz efektywnie RAM) jest minimalnie szybszy od dwóch HD 4870 i jakieś 10% szybszy od topowego GeForce'a GTX295. Niższy model HD 5850 ma niższe taktowania i osiągi, ale ma się dobrze podkręcać, więc może być niezłą okazją dla maniaków OC. Radeon HD 5870 ma technologię Eyefinity – da się podpiąć do niego trzy ekrany (coś dla fanów symulatorów lotu czy WoW-a). Wyższe modele będą w stanie obsłużyć aż sześć monitorów! Niestety tylko takich z wejściem DisplayPort, dotąd stosowanym głównie przez Apple'a. Ale są już zapowiedziadane takie urządzenia i za kilka tygodni będą na rynku.

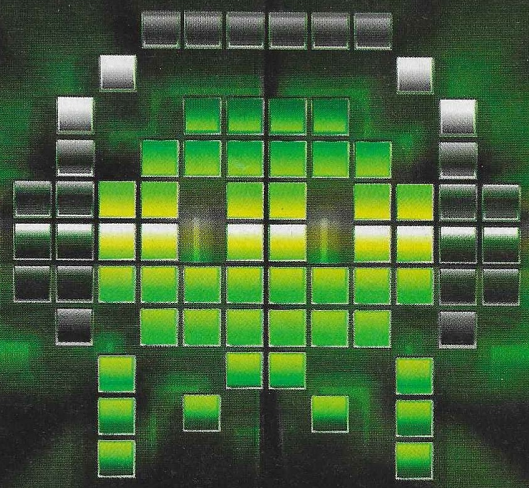
HD 5870 kosztuje około 1400 złotych (1600 złotych za wersję z zaawansowanym chłodzeniem ASUS), za HD 5850 zapłacimy około 950 złotych. Niezbyt tanio ale pamiętajmy, że to najwyższa półka. Zanim NVIDIA odpowie swoim nowym GPU, te Radeony to królowie prędkości. Zarówno ASUS, jak i Sapphire już zapowiedziały, że będą do kart dołączać wykorzystującą DirectX11 grę Colin McRae: DiRT 2 (Sapphire dodaje także Battlestations Pacific, ale tylko do droższej wersji). ■

LINK: www.asus.com **CENA:** 950-1600 zł
W SPRZEDAŻY: już jest

JMG Współorganizator
Organizator new music art production

Po raz pierwszy w Polsce!

VIDEO GAMES LIVE™



BIOSHOCK
GUITAR HERO
FINAL FANTASY
KINGDOM HEARTS
METAL GEAR SOLID
MYST
TRON
HALO
CALL OF DUTY
SUPER MARIO
ZELDA
MARIO
WARCRAFT
TOMB RIDER
CASTLEVANIA
oraz
SPACE INVADERS * PONG * DONKEY KONG * TETRIS * DRAGON'S LIAR
ADVERT RISING * SONIC I WIELE INNYCH...

VIDEO GAMES LIVE - NIETYPOWY, INTERAKTYWNY MEGA KONCERT ZAWIERAJĄCY W SOBIE MUZYKĘ Z NAJWIĘKSZYCH VIDEO GIER WSZECH CZASÓW, WYKONYWANĄ PRZEZ ORKIESTRĘ SYMFONICZNĄ, CHÓR I SOLISTÓW.
TWÓRCAMI WIDOWISKA SĄ ŚWIATOWEJ SŁAWY KOMPOZYTORZY: TOMMY TALLARICO I JACK WALL. NA KONCERCIE USŁYSZYMY INTERPRETACJE MUZYKI Z GIER W WYKONANIU SAMYCH JEJ TWÓRCÓW!

16.11.2009 ZABRZE DOM MUZYKI I TAŃCA
17.11.2009 ŁÓDŹ WYTWÓRNIA
18.11.2009 WARSZAWA TORWAR

Bilety: Salony Empik na terenie Polski
Bilety Internet:
www.eventim.pl; www.ticketonline.pl;
www.ticketpro.pl; www.shortcut.pl
Wiecej informacji:
www.newmusicart.pl; www.videogameslive.com.pl
tel: (022) 425 37 47

PLAY POLSAT onet.pl PLAY cojestgrane NEO slajd GameZilla HYPER
empik.com METROMEDIA EMMA STRÖER out of home media

listy

Jesień, jesień. Ubisoft poinformował, że przesuwa wydanie pecetowej wersji Assassin's Creeda II na wiosnę. Straciłem dobry humor, więc na listy odpowiadam niegrzecznie. Ale kiedyś mi przejdzie, więc się nie zrażajcie, tylko wyślijcie kolejne na: listy@playpc.pl **Wiktor Cegła**

WIĘCEJ ALKA!

Witam szanowną redakcję PLAYA! Czytam was od niecałego roku i stwierdzam że najlepszą zmianą co do magazynu był nowy komiks „Alek projekt".
A nie to, że jest teraz o wiele więcej tekstu, niż kiedyś? Ok, wybaczę. Nowy komiks też jest świetny.

Na początku zapowiadało się super (i jest dalej), ale po jakimś czasie został on skrócony do jednej strony. Moje pytanie brzmi: czy nie dało by się rozszerzyć go do dwóch stron?
Powiem tak... kiedyś 8bita powiększyliśmy do dwóch stron. I wiesz co się stało? Długoterminowo stracił na śmieszności. Lepiej jednak dawkować komiksy powoli. A jeśli szukasz komiksu w większej porcji, Śledziu wydaje wkrótce zeszyt Wartości Rodzinne, część 3. Kupuj, zwłaszcza że Śledziu zastanawia się, czy nie zakończyć kariery rysownika. Nie chcemy tego, prawda?

Na koniec chce pozdrowić ORL'a i całą redakcję rzecz jasna!

M@lpa44

ORL-a? Chyba KRL-a? Czy chodzi Ci o ORLY Owla?

ZOOI TO KRÓL

Cześć sweter, o przepraszam, Wiktor. Miłe słówka na temat waszego pisma zajęłyby mi duuuuużo miejsca, więc od razu przejdę do rzeczy. Chciałem podziękować zooltarowi za tekst o StarCrafcie 2. Po raz pierwszy ktoś mnie przekonał do kupna strategii, ponieważ tego gatunku bardzo nie lubię. Strasznie mnie wciągnął opowiadaniem o tym, co się działo w grze, normalnie potem nie mogłem uwierzyć, że aż... rozlałem sok, który akurat piłem. Tak mnie zainteresował. Podziękuj ode mnie zooltarowi, OK?

Piter1996

Najlepszymi podziękowaniami będzie to, jak sam to przeczyta. Twój list. Zooltar, jesteśmy z Ciebie dumni. Piter, nie zalałeś sokiem PLAYA, co?

MYLICIE SIĘ

Napisaliście o FIFIE 10, że będzie to bardzo dobra gra... uwierzyłem wam, ale demo tej gry mnie rozczarowało, tak jak wielu innych...
Sam to napisałem po pierwszej prezentacji gry, gdy wydawało się, że wersja pecetowa będzie taka jak konsolowa. Przepraszam, jeśli wprowadziłem Cię w błąd. Niestety sam też się dałem nabrać. Tylko konsolowa jest na poziomie.

Następnie gra Fuel – na wielu polskich forach jest uznawana jako hicior do dzisiaj, a wyście napisali o niej, że jest „niedotankowana" i nudna... Dla mnie i dla wielu innych graczy ta gra jest boska.
Czasem tak jest, że różni ludzie grający w te same gry różnie je oceniają. Fuel został jednak podobnie opisany przez większość branży, więc może jednak nie jest aż taki dobry? Moim zdaniem jest po prostu przyzwoity.

Więc zanim napiszecie kolejną recenzję (za FIFĘ nie mam do was wielkiego żalu, bo graliście we wczesną betę), przejrzyjcie fora o grach komputerowych...

PiTeR

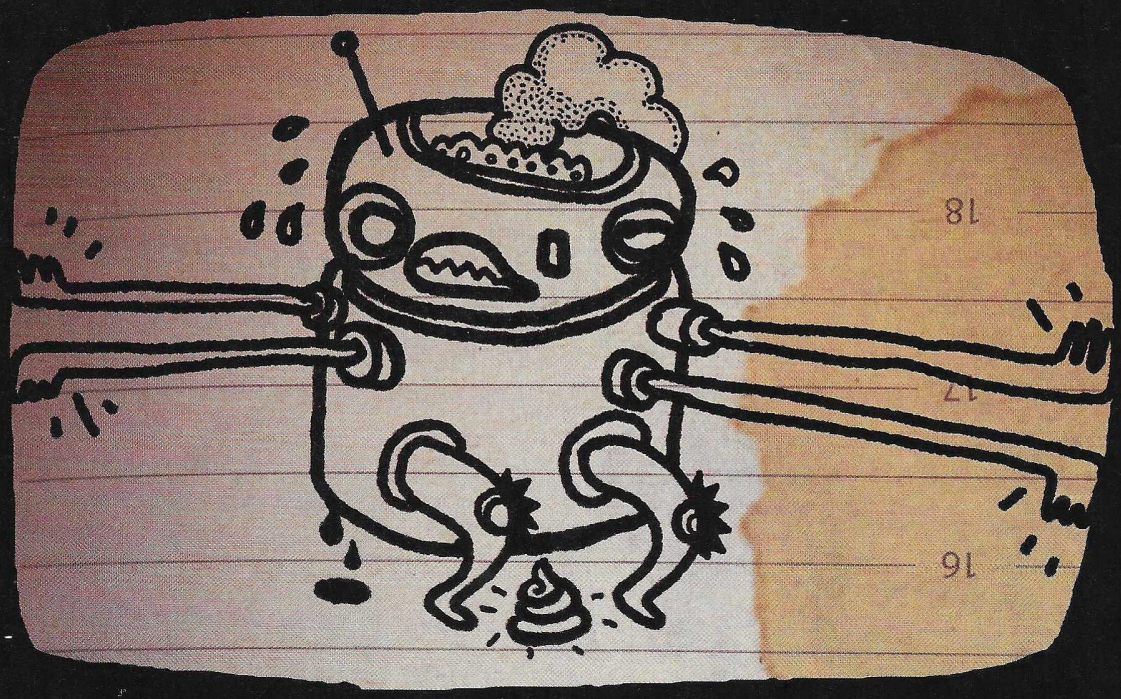
Powiem tak. W PLAYU pracują fachowcy, którzy grają od lat i oceniają gry surowo, ale wciąż je kochają i jarają się nimi. Dlatego mamy zaufanie do naszych ocen. Nie mówiąc o tym, że dostajemy grę o wiele wcześniej, niż trafia na rynek, więc kiedy piszemy recenzję, opinia graczy nie jest znana.

GAME-SHORT-WALKER-SHOOTER

Mam propozycję stworzenia w PLAYU czegoś, co roboczo nazwałem ShortShootem. Byłyby to uwagi innych redaktorów na temat recenzowanych gier w dziale testów.

Piotr „Shky" Szkiłądź

Niech mnie Cubituss poprawi, ale wydaje mi się, że kopiowanie innych pomysłów, szczególnie tak otwarte, nie jest raczej dobrą inicjatywą. Jeśli jesteś ciekawy dodatkowej opinii o jakiejś grze, myślę, że powinieneś spytać na forum PLAYA. Wiesz, lepiej wymyślać coś nowego, niż małpować. To by śmierdziało trochę.



MASZYNA KONTRA NIEZNOŚNIE MAŁY WYMIAR ROZRYWKI

Maszyna wygrała. Cieszysz się? Powinieneś, bo dzięki temu na s2o.tv możesz za darmo oglądać najnowsze klipy, seriale, kreskówki z zasobów MTV, Viva, Vh1, Comedy Central, w formacie pełnoekranowym i w najlepszej jakości. Już nigdy złośliwe rozpikselowane okienko nie odbierze Ci przyjemności oglądania.

54192490843

Zeskanuj Fotokod. Wyślij SMS na darmowy numer 8085 o treści „fotokody", by pobrać aplikację do skanowania. Opłata za połączenie z Internetem wg. taryfy Twojego operatora.

switch one 2

www.s2o.tv

MASZYNA DO CIESZENIA

Oglądaj topowe programy m.in.

THE HILLS · FurTV · Pimp My Ride · Fristajlo · A Shot at Love with Tila Tequila · CRIBS · MTV jackass

NA PŁYCIE

PEŁNE WERSJE

CIVILIZATION III

Ta ulubiona przez wielu fanów wersja najpopularniejszej strategii umożliwia napisanie całej historii od nowa. Akcja zaczyna się 4000 lat przed Chrystusem, kiedy większość kultur dopiero raczkowała. Możliwości gry pozwalają zacząć do takich detali jak wybranie sobie miejsca pod stolicę cywilizacji, która może kiedyś trząść światem.

Na starcie znamy część świata, którą widziały nasze jednostki

Całość rozgrywa się na podzielonej kwadratowymi polami mapie z zaznaczonymi obszarami takim jak morza, góry, lasy czy urodzajne łąki. Gra toczy się turowo, co ułatwia zarządzanie swoim krajem. W turach liczy się limit przemieszczania jednostek, tak samo jak postęp prac wykonywanych przez robotników czy opracowywanie technologii. Oprócz zarządzania miastem, krajem i wojskiem trzeba śledzić drobiazgowe informacje o rywalach i uważnie prowadzić dyplomację. Sensowne decyzje pozwolą szybko awansować do kolejnego etapu rozwoju cywilizacyjnego i zaskoczyć wrogie rycerstwo wynalazkiem prochu czy nalotem z powietrza. ■

Wymagania sprzętowe

procesor 400 MHz, 128 MB RAM, karta 32 MB, 1700 MB miejsca na dysku

STEROWANIE

Lewy przycisk myszy	wybieranie opcji
W	czekaj
F	fortyfikuj
D	rozwiąż
G	idź do
R	buduj drogę
B	buduj miasto
M	buduj kopalnię
I	buduj sieć irygacyjną
A	automatyzuj
Enter/Spacja	koniec tury

BUS DRIVER

Najprawdziwszy i najdokładniejszy symulator jazdy autobusem. Zamiast bić rekordy prędkości, wgniatając blachy sportowych bryk, ćwiczymy precyzję w sterowaniu. Specjalny model jazdy umożliwia wczucie się w kierowcę pojazdu prawdziwie dużego kalibru, ale wymaga też sporo rozwagi. Rozwijanie zbyt dużej prędkości, obijanie innych aut czy przejeżdżanie na czerwonym świetle karane jest ujemnymi punktami. Za włączanie kierunkowskazu i przestrzeganie przepisów słupek punktacji wzrasta.

Nie przyspieszamy za bardzo, nie hamujemy za gwałtownie

W każdej misji należy przejechać wyznaczoną trasę, zatrzymując się na oznaczonych przystankach i otwierając drzwi. Zadowoleni użytkownicy komunikacji to kolejne punkty. Gwałtowne hamowanie, spóźnienia i za szybkie odjeżdżanie z przystanku oznaczają karę i kiepskie wyniki w końcowym rankingu. Do dyspozycji są zarówno tradycyjne szkolne busy jak i lepszej klasy autokary oraz trasy prowadzące raz przez miasto, raz po przedmieściach. ■

Wymagania sprzętowe

procesor 1000 MHz, 256 MB RAM, karta 32 MB, 300 MB miejsca na dysku

STEROWANIE

W	jazda do przodu
A	skręt w lewo
D	skręt w prawo
S	hamulec/wsteczny
Enter	otwieranie drzwi
[	lewy kierunkowskaz
]	prawy kierunkowskaz
-	lewe lusterko
=	prawe lusterko

JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE

Słynny hardkorowy symulator najemnika z grafiką izometryczną robi wrażenie swoimi możliwościami i klimatem. Zanim zacznie się taktyczną sieczkę, oglądamy mapę okolicy, czytamy maile od szefostwa i załączniki ze szczegółowymi danymi na temat akcji, przeglądamy portal najemników i kompletujemy drużynę. Charakterystyczne dla serii są tryb turowy i punkty ruchu członków ekipy, które rozważnie wydajemy na akcje. Zza każdego krzaka może wyskoczyć wróg i posłać kulkę w łeb, potrzebne jest wczucie się w sytuację. Jeden krok za dużo może uniemożliwić oddanie strzału i precyzyjnie zaplanowana misja staje się walką o przetrwanie.

Zaczynamy od kompletowania zespołu na każdą okazję

Wymagania sprzętowe

procesor 233 MHz, 64 MB RAM, karta 8 MB, 900 MB miejsca na dysku

Jagged Alliance 2 w wersji Wildfire został wzbogacony o obszerny mod, który zamienia pole walki w bardziej realistyczne, dodaje nowe zabawki do arsenału i pozwala eksplorować nowe terytoria. ■

STEROWANIE

F1 do F6	wybór najemnika w oddziale
/	wycentrowanie ekranu nad najemnikiem
Spacja	kolejny najemnik
1 do 9	wybór oddziału
P	pozycja leżąca
C	pozycja pochylona
S	pozycja stojąca
Z	włączenie/wyłączenie trybu skradania
Alt+S	szybki zapis
Alt+L	szybkie wczytanie gry
Alt+X	koniec gry

jestem Zatanistą

laptopy porównuję i za taniej kupuję

Złoszczą Cię wściekle wysokie ceny? Trafiasz do sklepów, w których nie ma wyboru? Odwiedź nową porównywarkę cenową **tanio.pl**. Dołącz do Zatanistów, którzy za taniej chcą mieć większy wybór. Tanio.pl – przebieraj, porównuj ceny, kupuj najtaniej!

tanio.pl

szukam. porównuję. kupuję

ALEK PROJEKT

ODCINEK 9

ŻEBY ZAKOŃCZYĆ GRĘ, ALEK MUSI ZDOBYĆ TYLKO 10 PUNKTÓW. NIE POZWOLĄ NA TO CI ZLI. ZACZĘŁO SIĘ WIELKIE POLOWANIE NA NASZEGO BOHATERA. KIEDY JUŻ ŚMIERĆ ZAJRZAŁA MU W OKO, POJAWIŁA SIĘ DESKA RATUNKU. KILKA ZBITYCH DESEK LATAJĄCYCH W POWIETRZU...

HELOŁ! ZAPRASZAMY NA POKŁAD!

CHŁOPAKI, JESTEŚMY URATOWANI.

A JA DAJĘ SOBIE RĘKĘ UCIĄĆ, ŻE TO JESZCZE NIE KONIEC KŁOPOTÓW.

AHOJ! WITA WAS KAPITAN JOHN PATISON I JEGO WIERNA ZAŁOGA! WIDZĘ, ŻE PRZYLECIELIŚMY W SAMĄ PORĘ. NA POKŁADZIE SZYBKIEJ LOPEZ JESTEŚCIE BEZPIECZNI.

DZIĘKI WIELKIE KAPITANIE PATISON. NIE MAM POJĘCIA CO SIĘ STAŁO. PODOBNO WSZYSTKIE CZARNE CHARAKTERY CHCĄ MNIE ZABIĆ.

TAK, WIEMY. PRZYSŁAŁA NAS LIGA DOBRYCH BOHATERÓW. DAŁ ŁORY.

EJ, CHŁOPAKI! PATRZCIE - BŁĄD W GRZE! PRZECHODZĘ PRZEZ ŚCIANĘ!

TO NIE ŚCIANA. TO NASZ GENERATOR ROZPIERNICZACZY ATOMÓW DO NAPĘDU SZYBKIEJ LOPEZ.

AAAAA

CDN.

www.gry-online.pl

gry z dobrej strony

GRY OnLine
www.gry-online.pl

Na www.gry-online.pl pracuje codziennie ponad 50 osób. Przygotowaliśmy dla was: **12734** opisane gry, **4484** kody i trainery, **824** poradniki do gier, **3363** artykuły **10 462** materiały filmowe, **9972** pliki, **223 812** ilustracje, **44 494** wiadomości, ponad **8 000 000** postów na forum graczy.

Co miesiąc odwiedza nas ponad **2 500 000** czytelników, dołącz do nas, zapraszamy!

PLAYLISTA

1

Najlepsza gra flashowa

Run with Death

http://shroomtown.com/index.php?page=exhibition&id=295

Jedyna poza BioShockiem gra, w której można spotkać Little Sisters. Co prawda występują w innej roli, a rozgrywka diametralnie się różni od BS-a, ale jeśli szukacie szybkiej odtrutki na stres i lubicie klimaty zbliżone nieco do Happy Tree Friends, Run with Death nadaje się idealnie

2

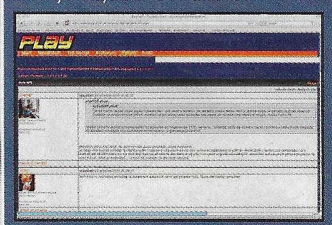
Najlepszy wątek na forum PLAYA

Seria NFS

www.playpc.pl/forum/forum,pt20857p8_Seria-NFS.aspx

Przy okazji premiery rewelacyjnego Shifta warto powspominać wzloty i upadki serii Need for Speed. Ostatnie dwie części nie zachwyciły, ale wiele z poprzednich to porządne racery. Niektórzy spędzili z nimi wiele miłych chwil. A wy? Dajcie znać na forum!

3



Fail miesiąca

Chip wydaje muzykę

Na ogół nie śmiejemy się z innych pism, bo błędów nie robi tylko ten, kto nic nie robi, a i nam zdarzyło nam się na przykład pomylić tytuł gry na okładce, ale to, co zrobił Chip, przeszło ludzkie pojęcie i... było tematem wielu ciekawych żartów w internecie. Wrzucenie przez pomyłkę na krążek pisma kilku gigabajtów pirackich empetrójek przez człowieka, który trafił na okładkę Entera (pisma tego samego wydawnictwa co Chip) – nie mogło przecież skończyć się inaczej. Przerobiona przez Orpiecha, jednego z użytkowników forum Markolf.pl okładka tego pisma z hasłem „Leechowane przez czytelników > Seedowane przez ekspertów" to najlepszy komentarz do sprawy.

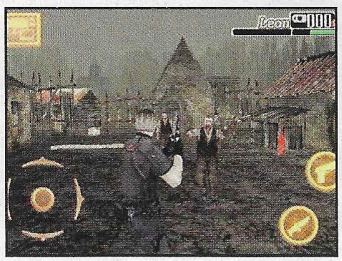
POWRÓT KULTOWYCH KLASYKÓW

5 GIER NA IPHONE'A, KTÓRYCH NIE MOŻNA PRZEGAPIĆ

Okazuje się, że konwersje dużych gier na iPhone'a absolutnie nie muszą być słabe. Oto przekonujący dowód – pięć kieszonkowych wersji znanych gier, których nie można nie znać, jeśli ktoś ma iPhone'a lub iPoda Touch

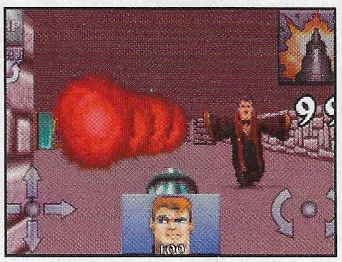
5. ASSASSIN'S CREED

Niby rozgrywka została spłycona w konwersji, bo skupia się na walce i skakaniu po platformach, ale to wciąż przyjemna zręcznościówka. Na ekranie wyświetlają się ikony – ze strzałkami, skokiem czy ciosami. Całkiem wygodne rozwiązanie jak na konsolę (a co, może iPhone nią nie jest?), która nie ma żadnych przycisków ani gałek analogowych.



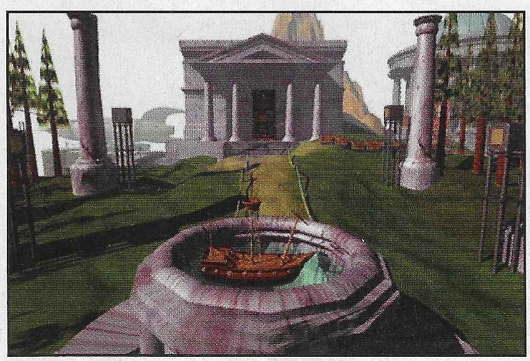
4. RESIDENT EVIL 4

W odróżnieniu od choćby słabiutkiego Metal Gear Solid Touch, z którego zrobiono prymitywną strzelaninę na szynach, tutaj mamy normalne chodzenie, strzelanie, walkę w zwarciu, używanie przedmiotów, rozbudowę broni... To pełnoprawny Resident 4, choć nie wszystkie etapy się zmieściły – jest dwanaście najbardziej zapadających w pamięć fragmentów. Wystarczy.



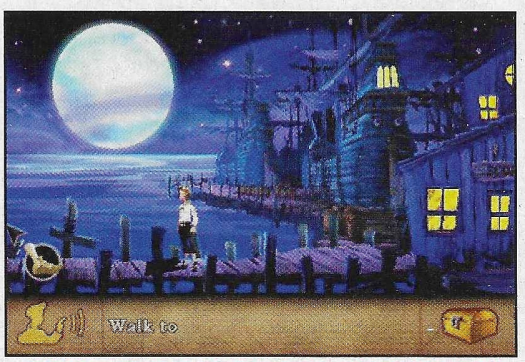
3. WOLFENSTEIN

I kolejny dowód na to, że jak się chce, to można. Podczas gdy w Doom: Ressurrection nie ruszamy postacią, a jedynie zaznaczamy cele, tutaj mamy zupełnie normalnego kultowego Wolfensteina – tak samo jak na pecetach sprzed lat zwiedzamy labirynty i strzelamy do faszystów, a na koniec do samego roboHitlera. Wygląda identyko jak hit sprzed lat. Must have!



2. MYST

Coś dla fanów główkowania. Opowieść o ginącej rasie D'ni, która może tworzyć połączenia z innymi światami, to pretekst do rozwiązywania masy zagadek i wyłapywania szczegółów na pięknych planszach. Świat widzimy z oczu. Zresztą Myst to kawał historii gier – jeśli nie graliście na pececie, sprawdźcie tutaj. Jeśli graliście... będziecie chcieli wrócić.

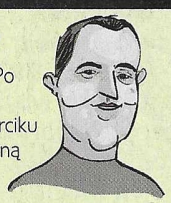


1. THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

To jest dopiero remake! Recenzowana niedawno w PLAYU (i oceniona na mocną dziewiątkę) kultowa przygodówka w odświeżonej wersji na iPhonie wygląda rewelacyjnie. Są wszystkie nagrane dialogi, jest ładna, nowa grafika.
A przede wszystkim śmieszna do dziś historia Guybrusha Threepwooda, który koniecznie chce zostać piratem.

W TYM MIESIĄCU • W TYM MIESIĄCU • W TYM MIESIĄCU • W TYM MIESIĄCU • W TYM MIESIĄCU • W TYM MIESIĄCU

Cubituss



Został fanem trąbek. Po tym, jak po powrocie z urlopu w ramach żarciku przymocowaliśmy jedną odpowiednio od spodu do jego krzesła (wiecie, co było dalej, prawda?), wciąż trąbi i trąbi. Reszta ekipy czasami też. Sąsiadująca z nami redakcja Komputer Świata na razie nie zgłasza pretensji. Pewnie szukają większej trąbki.

B-Side

By jako pierwszy dziennikarz na świecie mógł pograć w Just Cause'a 2, musiał być na lotnisku o czwartej rano, więc nawet nie pytaliśmy, o której wstał, ale bardzo dziękujemy, że do nas wtedy nie zadzwonił. Na szczęście w Eidosie nakarmiono go jego ulubioną pizzą. Wrócił niewyspany, ale przynajmniej najedzony.

Quentin

Po raz pierwszy od ponad półtora roku nie był obecny przy zamknięciu kolejnego numeru PLAYA. Ostatniego dnia wysyłania pisma do drukarni był bowiem na... innym kontynencie.
Nie, nie na urlopie (choć krążą plotki, że na niego też się kiedyś wybierze) – lecz zdobywać dla was info o nowej grze. Szczegóły wkrótce.

WapSter.pl® Wszystko na komórkę

WWW.WAPSTER.PL

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ,JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**).

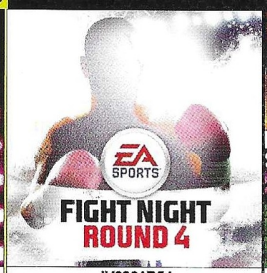
GRA DLA DOROSŁYCH
wyślij SMS na numer **79933**

WAP.WAPSTER.PL

GRY JAVA NR 7928

JV2231R54

JV2398R54



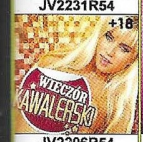
JV2361R54

JV2362R54

JV2360R54

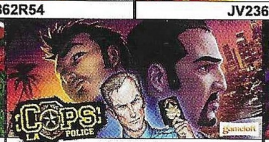
JV2326R54

JV2333R54



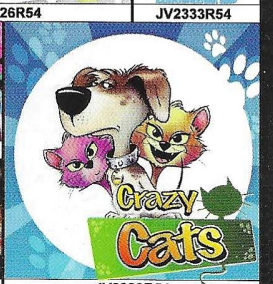
JV2206R54

JV2331R54



JV2373R54

JV2375R54



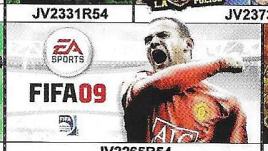
JV2383R54

JV2179R54

JV2350R54

JV2338R54

JV2282R54



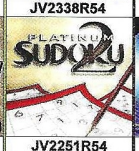
JV2265R54

JV2297R54

JV2289R54

JV2137R54

JV2341R54

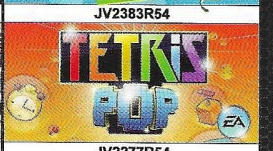


JV2251R54

JV2236R54

JV2262R54

JV2327R54



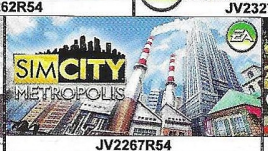
JV2277R54

JV2158R54

JV2292R54

JV2263R54

JV2313R54



JV2267R54

JV2366R54

JV2367R54

JV2105R54

JV2229R54

JV2370R54

JV2317R54

JV2335R54

JV2226R54

JV2371R54

JV2336R54

JV2269R54

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458R54**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928** LUB **79933**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458R54**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP,Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458R54**).

DZWONKI Real NR 7428

TOP HITY POP FILM ODGŁOSY

Chodź, przytul, przebacz	RM3529931R54
Cry cry	RM3551680R54
Czy ten Pan i Pani	RM3545779R54
Hush Hush	RM3551376R54
Kalvi & Remi, Stop (Faling Down)	RM3547748R54
Number 1	RM3545773R54
Part Of Me	RM3553917R54
Radio song	RM3553929R54
Rysowane Tobie	RM3551374R54
To nic kiedy płyną łzy	RM3551371R54
21 Guns	RM3556106R54
Celebration	RM3557757R54
Cicho	RM3557760R54
Dmuchawce Latawce Wiatr	RM3551377R54
Evacuate The Dancefloor	RM3555178R54
Funhouse	RM3553919R54
Gosia Andrzejewicz, Otwórz oczy	RM3547749R54
I Gotta Feeling	RM3555180R54
I Know You Want Me	RM3556104R54
Jai Ho! (You Are My Destiny)	RM3531617R54
Katerine, Ayo Technology	RM3527926R54
Mama Do	RM3553921R54
Miliony Monet	RM3541039R54
Paparazzi	RM3555176R54
Run This Town	RM3556107R54
She wolf	RM3553924R54
Sweet Dreams	RM3553922R54
When Love Takes Over	RM3551381R54
Hotel Room Service	RM3556105R54
Hustlers Anthem 2009	RM3556076R54
Knock You Down	RM3557634R54
Maskarada	RM3557758R54
Million Dollar Bill	RM3557756R54
Od dziś	RM3523584R54
Remember Me	RM3557655R54
We don't care	RM3556842R54
White Shadows	RM3556079R54
Za szkłem	RM3553932R54
Film: Mission: Impossible	RM2936673R54
Film: Mortal Kombat	RM3274889R54
Film: Ojciec chrzestny	RM2576872R54
Film: Piraci z Karaibów	RM3025790R54
Elo Elo. To ja Telefon!	TT3274883R54
Halo! To ja, Twój telefon!	TT2248360R54
Masz nowego smska!	TT3277000R54
Odbierz Komórę! (krzyk kibiców)	TT3281707R54
Rzenie Konia	TT2063635R54
Sony Ericsson Theme	TT3519352R54
Śmiech dziecka Mix	TT3512538R54
Tralalala, tralala smsik.., (cenzura)	TT3276992R54
Twoja kobieta Cię namierza	TT2765254R54
Zdychający telefon	TT2966888R54

JAK POBRAĆ DZWONEK: ODSŁUCHAJ DZWONEK

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM2559677R54**). ZADZWOŃ ☎ 7128

ODGŁOSY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **TT2248360R54**).

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452R54**). ZAMAWIAJĄC DZWONEK OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ.

TAPETY DLA DOROSŁYCH
wyślij SMS na numer **74933**

TAPETY NR 7428

B3557308R54

B3557677R54

B3557463R54

B3557538R54

B3557515R54

B3556986R54

B3557279R54

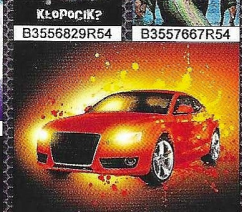
B3557676R54

B3556980R54

B3557667R54

B3557519R54

B3556829R54


B3557526R54

B3555017R54

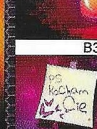
B3556858R54

B3556839R54

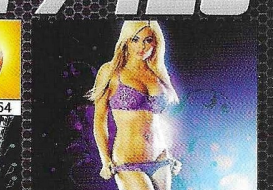
B3557751R54

B3557256R54

B3557314R54

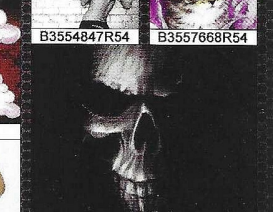

B3557761R54

B3555598R54


B3557458R54

B3554847R54

B3557668R54


B3557355R54

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428** LUB **74933**, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271R54**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271R54**).

CZATTOWA RYSKA
CT Creative Team S.A. NR 1 w Polsce
SZUKAJ NOWYCH ZNAJOMYCH

KLAUDIA

O sobie: śmiała i żądna przygód...
Hobby: aktorstwo
Lubię: u facetów - elegancję, czułość, wierność i uśmiech!
Kontakt: sms **KLAUDIA** na **72933** tel: ***7493** z komórki

JOLA

O sobie: diablica, po prostu anielska ;)
Hobby: gimnastyka
Lubię: robić wszystko na maxa! Przekonaj się jeśli masz odwagę
Kontakt: sms **JOLA** na **72933** tel: ***7493** z komórki

MAGDA

O sobie: wesoła, spontaniczna, sprawdź sam!
Hobby: wszystko na literę **s** ;)
Lubię: dobrą zabawę
Kontakt: sms **MAGDA** na **72933** tel: ***7493** z komórki

SYLWIA

O sobie: lubię ciekawe i sexi przebieranki
Hobby: sprzątanie ;)
Lubię: jeśli chcesz to z przyjemnością zrobię porządek u Ciebie
Kontakt: sms **SYLWIA** na **72933** tel: **0-708-777-660**

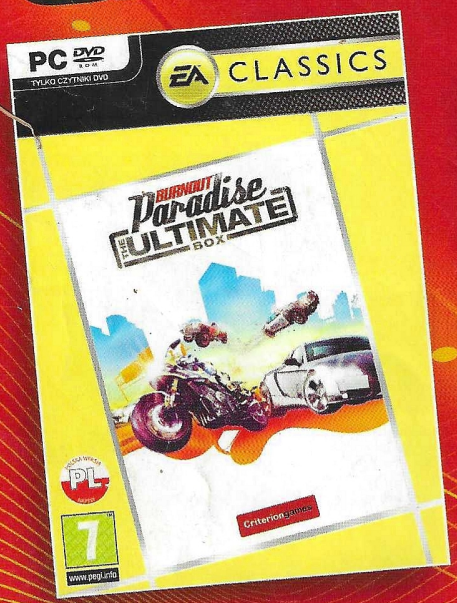
LAURA

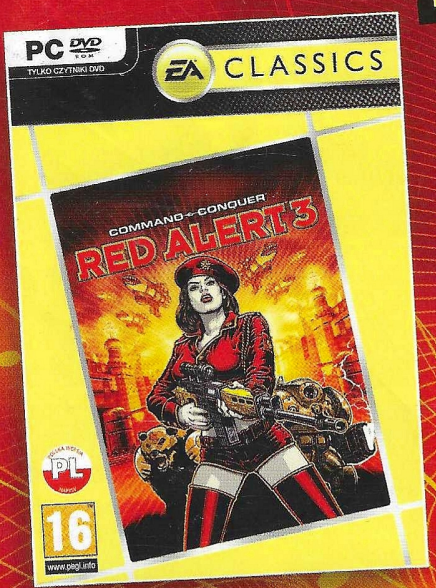
O sobie: jestem trochę szalona. Delikatna
Hobby: sport, basen
Lubię: namiętność, podróże, mężczyzn
Kontakt: sms **LAURA** na **72933** tel: ***7493** z komórki

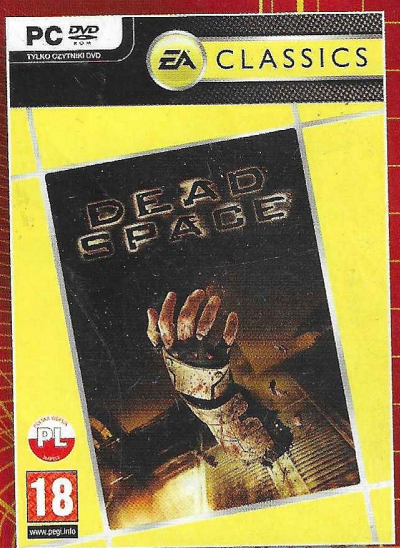
POMOC W ODBIORZE GADŻETÓW MOŻNA UZYSKAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38**, LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: **POMOC TREŚĆ PYTANIA** (NP. **POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 4500**), NA NUMER **7128**, LUB MAILEM NA ADRES: **WAPSTER@WAPSTER.PL**. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7254: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 72933: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 74933: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT), NUMER 79933: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI, PLAY, SFERIA. OPŁATA ZA POŁĄCZENIE INTERNETOWE JEST POBIERANA ZGODNIE Z CENNIKIEM OPERATORA. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMEREM: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT). **REGULAMIN USŁUG NA WWW.WAPSTER.PL**. ZAMÓWIENIE DOWOLNEGO ELEMENTU JEST JEDNOZNACZNE Z AKCEPTACJĄ REGULAMINU. W RAMACH REALIZACJI USŁUGI UŻYTKOWNIK OTRZYMA ZAMÓWIONY PRODUKT ORAZ INFORMACJE O BIEŻĄCEJ OFERCIE CT CREATIVE TEAM S.A. USŁUGĘ DLA CT CREATIVE TEAM S.A. TECHNICZNIE WYKONUJE VIA ENTERTAINMENT SP. Z O. O. UL. CHAŁUBIŃSKIEGO 8, 00-613 WARSZAWA. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. JEŻELI NIE WYRAŻASZ ZGODY NA OTRZYMYWANIE INFORMACJI O BIEŻĄCEJ OFERCIE CT CREATIVE TEAM S.A. WYŚLIJ **STOP** NA **2800** (KOSZT ZWYKŁEGO SMSA W TWOJEJ SIECI). ELEMENTY OZNACZONE "+18" ZAWIERAJĄ TREŚCI EROTYCZNE I SĄ PRZEZNACZONE JEDYNIE DLA OSÓB PEŁNOLETNICH.

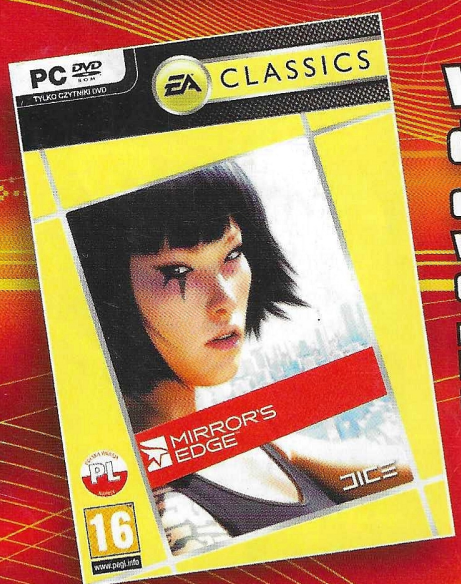
JUŻ OD 23 PAŹDZIERNIKA

MEGA TANIE GRANIE 49 99*









W serii Classics oraz Platinum dostępne również:

CRYSIS WARHEAD, WŁADCA PIERŚCIENI: PODBÓJ, WŁADCA PIERŚCIENI: BITWA O ŚRÓDZIEMIE II - KRÓL NAZGULI, OJCIEC CHRZESTNY 2

I WYŁĄCZNIE NA PlayStation®3 i Xbox 360™: BATTLEFIELD BAD COMPANY, SKATE 2

Za gry na innych platformach zapłacisz:
PlayStation®3/Xbox 360™ - 99,99 zł
PlayStation®2 - 49,99 zł
Wii™ - 79,99 zł
NDS™ - 59,99 zł

www.ea.pl/taniegranie

*sugerowana cena detaliczna